

COLEÇÃO
MUNDO
estranho

OS

1000

MELHORES

CLÁSSICOS DE

SUPERHER

HEROIS

EM QUADRINHOS, GAMES, CINEMA E TELEVISÃO



Rogério Castelo

03/08/2016

OS

1000

MELHORES

CLÁSSICOS DE

SUPER

HERÓIS

Fundada em 1950

VICTOR CIVITA
(1907-1990)

ROBERTO CIVITA
(1936-2013)

Conselho Editorial: Victor Civita Neto (Presidente),
Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Elda Müller,
Fábio Colletti Barbosa, José Roberto Guzzo

Presidente Executivo: Fábio Colletti Barbosa
Vice-Presidente de Operações e Gestão: Marcelo Bonini
Diretor de Assinaturas: Fernando Costa
Diretora-Geral de Publicidade: Thaís Chede Soares
Diretora de Recursos Humanos: Cibeles Castro

Diretora-Superintendente: Helena Bagnoli
Diretor Adjunto: Dimas Mietto

MUNDO **estranho**

Diretora de Redação: Patricia Hargreaves
Editores: Marcel Nadale, Tiago Jokura e Victor Bianchin (texto) e Bruna Sanches (arte)
Designers: Fabiana Caruso, Mayara Fernandes e Thales Molina

Colaboraram nesta edição: Sidney Gusman (edição e texto),
André Morelli, Claudio Murena e Toni Santos (reportagem),
Rodrigo Maroja (projeto gráfico e edição de arte),
Lidia Paula Sahagoff (preparação de texto)

OS 100 MELHORES CLÁSSICOS DE SUPER-HERÓIS
ISBN: 978-85-364-1795-0

é um livro da Editora Abril S.A., distribuído em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora
Nacional de Publicações, São Paulo. OS 100 MELHORES CLÁSSICOS DE SUPER-HERÓIS
não admite publicidade redacional.

Impresso na Gráfica Abril

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C394

Os 100 melhores clássicos de super-heróis. — São Paulo : Abril, 2014.

74p. : il. color. ; 27cm. — (Coleção Mundo Estranho)

ISBN 978-85-364-1795-0

1. Super-heróis. 2. Histórias em quadrinhos.
I. Série.

CDD – 741.5



Uma edição superespecial

Os super-heróis povoam o imaginário popular desde que, em 1938, os jovens Jerry Siegel e Joe Shuster criaram o Superman. Hoje, são um braço forte da cultura pop mundial.

Neste especial, selecionamos 100 sagas inesquecíveis de super-heróis. Mas não só dos gibis: tem também nos games, séries animadas, adaptações para o cinema e seriados para tevê.

Tudo escrito por um time de especialistas, com muitas curiosidades e dados para quem quiser encontrar esta ou aquela HQ (e aqui vai um agradecimento ao site Guia dos Quadrinhos, que forneceu todas as capas). Além, é claro, de um visual matador.

Então, proteja-se da kryptonita, passe pela ponte do arco-íris, tome cuidado com os raios Gama, pegue uma carona no batmóvel e mergulhe na leitura deste especial, literalmente, super!

Sidney Gusman
EDITOR

Nos textos sobre as HQs, estes ícones servirão como um guia de serviço ao leitor



EDITORA



ROTEIRISTA



DESENHISTA



PUBLICAÇÃO ORIGINAL



ÚLTIMA PUBLICAÇÃO NO BRASIL

Histórias em quadrinhos:



18

TOP 10 Filmes



36

TOP 10 Séries animadas



52

TOP 10 Games



68

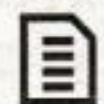
TOP 10 Séries de TV



- | | |
|----|--|
| 06 | O SOLDADO INVERNAL |
| 07 | DIAS DE UM FUTURO ESQUECIDO |
| 08 | O CAVALheiro DAS TREVAS |
| 10 | A ÚLTIMA CAÇADA DE KRAVEN |
| 11 | AS QUATRO ESTAÇÕES |
| 12 | GUERRA CIVIL |
| 13 | O CONTRATO DE JUDAS |
| 14 | A LIGA EXTRAORDINÁRIA V. 2 |
| 15 | ELEKTRA ASSASSINA |
| 16 | OS CAÇADORES |
| 17 | BATMAN . ANO UM |
| 22 | DEMÔNIO NA GARRAFA |
| 23 | CRISE NAS INFINITAS TERRAS |
| 24 | O QUE ACONTECEU AO HOMEM DE AÇO? |
| 25 | AUTHORITY . SOB NOVA DIREÇÃO |
| | O MENINO QUE COLECIONA HOMEM-ARANHA! |
| 26 | A PIADA MORTAL |
| 27 | MIRACLEMAN |
| 28 | A NOITE EM QUE GWEN STACY MORREU |
| 30 | LIGA DA JUSTIÇA . FASE MORRISON |
| 31 | A ERA DE OURO / ELEKTRA VIVE |
| 32 | PLANETARY |
| 33 | A MORTE DO CAPITÃO MARVEL / ASTRO CITY |
| 34 | MARVELS |
| 35 | A MORTE DO SUPERMAN |
| 38 | O PREGO |
| 39 | A QUEDA DE MURDOCK |
| 40 | A QUEDA DO MORCEGO |
| 41 | FLASH DE DOIS MUNDOS / FUTURO IMPERFEITO |
| 42 | OS NOVOS VINGADORES |
| 43 | DEUSES E MORTAIS |
| 44 | ARMA X |
| 45 | GRANDES ASTROS . SUPERMAN |
| 46 | WATCHMEN |
| 48 | GUERRAS SECRETAS |
| 49 | STARMAN |
| 50 | ENTRE A FOICE E O MARTELO |
| 51 | ASILO ARKHAM / A MORTE DE JEAN DEWOLF |
| 56 | LIGA DA JUSTIÇA . FASE HUMORÍSTICA |
| 57 | A SAGA DA FÊNIX NEGRA |
| 58 | PARA O HOMEM QUE TEM TUDO |
| 59 | A GUERRA DAS ARMADURAS |
| 60 | OS SUPREMOS . VOLUME 1 |
| 62 | LANTERNA VERDE E ARQUEIRO VERDE |
| 63 | A TRILOGIA DE GALACTUS |
| 64 | MORTE EM FAMÍLIA |
| 65 | SUPERMAN VERSUS ELITE |
| | X-MEN . DEUS AMA, O HOMEM MATA |
| 66 | A SAGA DE SURTUR |
| 67 | CRISE DE IDENTIDADE |
| 70 | REINO DO AMANHÃ |
| 71 | MASSACRE DE MUTANTES |
| 72 | SURPREENDENTES X-MEN |
| 73 | HOMEM-ANIMAL / IDENTIDADE SECRETA |
| 74 | LJA E VINGADORES |



MARVEL COMICS



ED BRUBAKER



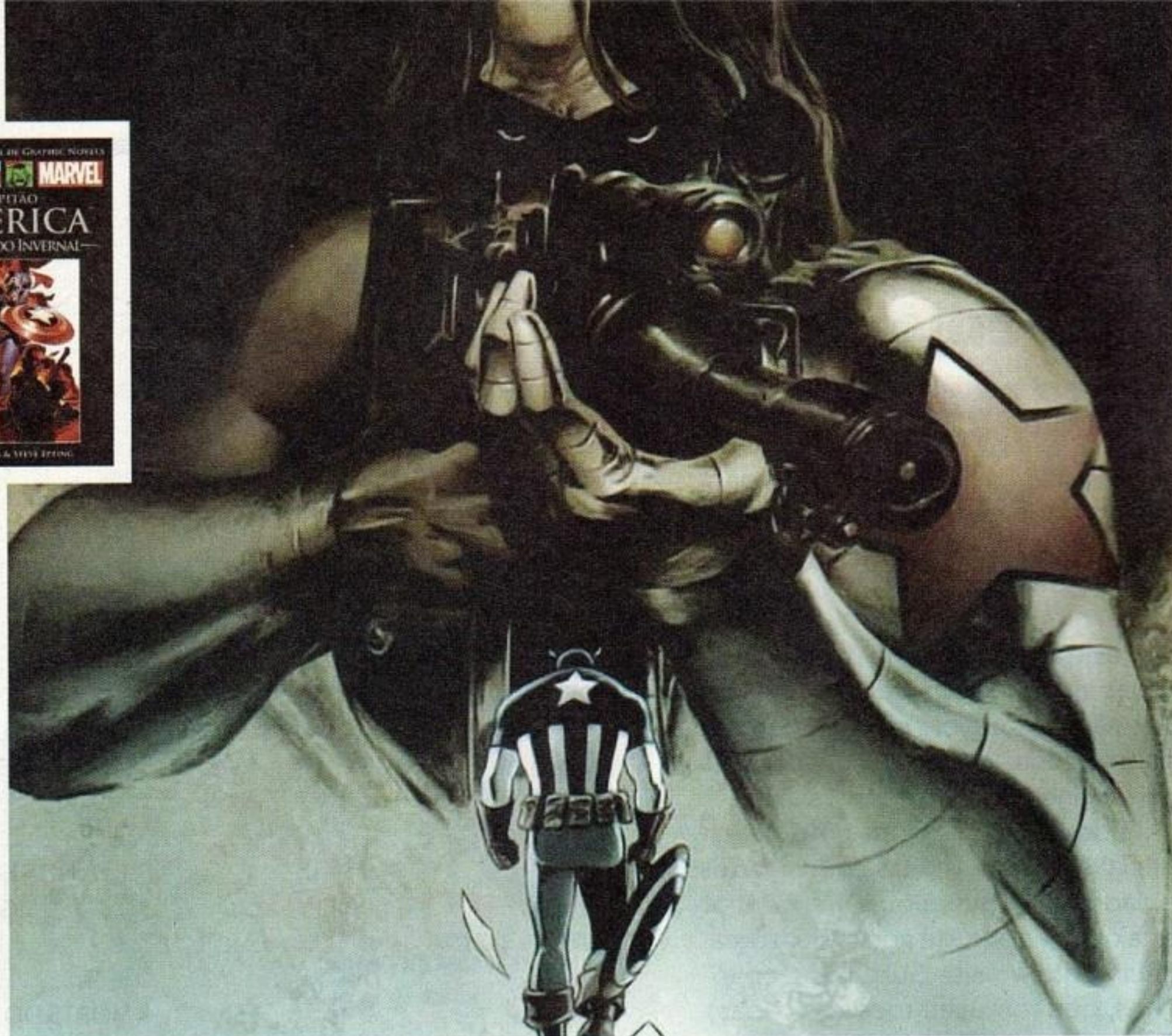
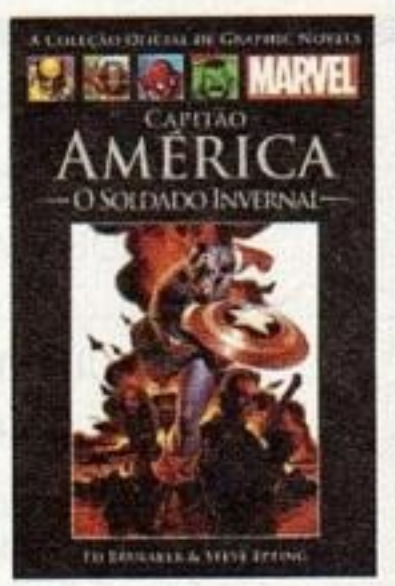
STEVE EPTING



2005



2014. SALVAT



1

O Soldado Invernal



Caveira Vermelha é aparentemente assassinado. O Cubo Cósmico desaparece sem deixar vestígios. Então, Capitão América, Viúva Negra e a SHIELD se deparam com uma rede de intrigas ligadas aos últimos dias da Segunda Guerra Mundial e à fatídica missão em que o supersoldado desapareceu nas águas do Polo Norte, logo após ver seu parceiro Bucky Barnes morrer a bordo de um míssil.

A partir da investigação da morte de seu inimigo, Steve Rogers descobre vários assassinatos cometidos ao longo das décadas por um soldado altamente treinado e implacável, visto como uma lenda por todos os serviços de inteligência do planeta e conhecido como Soldado Invernal. Pouco a pouco, o herói reconstrói a história e descobre que o misterioso espião é, na verdade, o seu ex-parceiro Bucky.

A trama, repleta de suspense e espionagem, mostra o trágico caminho percorrido por Bucky desde sua suposta morte. Resgatado por integrantes da KGB das águas que mantiveram o Capitão

América em animação suspensa por décadas, o antigo parceiro-mirim sofreu lavagem cerebral, enquanto implantes robóticos foram inseridos em seu corpo. Assim, ele virou uma máquina de matar a serviço dos maiores rivais dos Estados Unidos na Guerra Fria.

Sua aparência e costumes tipicamente americanos o tornaram o agente perfeito para missões de infiltração, mas seu comportamento contestador o fez ser mantido numa câmara criogênica em tempo integral, sendo liberado apenas para entrar em ação.

A existência do Soldado Invernal foi um dos maiores segredos da inteligência russa, até que um grande atentado nos EUA o colocou frente a frente com seu antigo companheiro de trincheira.

Assim, o Capitão América e o Soldado Invernal partem para o confronto, mas o herói vira o jogo ao encontrar o Cubo Cósmico e usá-lo para restaurar a memória de Bucky, que foge horrorizado com os crimes que cometeu.

Esta saga foi a base do mais recente filme do Sentinela da Liberdade, e trouxe grandes consequências para as suas revistas nos anos seguintes, quando Bucky chegou a substituir temporariamente Steve Rogers sob o uniforme do maior herói da América.

Nesse futuro desolador, a extinção da vida na Terra é iminente e o único recurso dos X-Men sobreviventes é usar os poderes de Rachel Summers, a filha de Ciclope e Jean Grey, para enviar a mente de um dos heróis de volta no tempo para “incorporar”

O diretor James Cameron admitiu que *Dias de um Futuro Esquecido* foi uma das inspirações para criar o universo de *Exterminador do Futuro*. A saga ainda foi adaptada diversas vezes para os desenhos animados, jogos e, recentemente, para o filme com o mesmo nome, que reúne os elencos da primeira trilogia dos mutantes e de *X-Men – Primeira Classe*.



2007 PANINI



DC COMICS



FRANK MILLER



1986



2011 . PANINI



O Cavaleiro das Trevas



①

N

ão é à toa que esta minissérie

é considerada, pela maioria dos fãs de quadrinhos, a melhor história do Batman em todos os tempos.

Num futuro hipotético do Universo DC, os super-heróis estão há dez anos proibidos de agir em público pelo governo americano. O mundo vive sob o medo de uma guerra nuclear entre Estados Unidos e União Soviética (a obra é de 1986, vale lembrar) e o caos se instalou nas grandes cidades. E Gotham City não ia ficar de fora.

Aos 55 anos, o milionário Bruce Wayne está aposentado e tenta levar o que mais se aproxima de uma vida comum – o cara se “diverte” pilotando um carro de corridas. O problema é que a onda de violência na cidade o castiga. Inconformado com a inoperância das autoridades, ele tira o uniforme do armário da batcaverna e passa a impedir um crime aqui e outro ali, sempre em meio às trevas. Mas logo a notícia se espalha: o Batman voltou!

Em sua nova cruzada, ele usa um batmóvel que é um verdadeiro tanque de guerra – o modelo usado a partir do filme *Batman Begins* é inspirado nele. Além disso, ganha o apoio de Carrie Kelley, uma garota de 13 anos que assume o manto de Robin e o ajuda no acirrado combate contra o corpulento líder dos Mutantes (a principal gangue de Gotham).

Só que o retorno do Morcegão desagradou o presidente dos EUA, uma versão decrépita de Ronald Reagan, que convoca simplesmente o Superman para deter o antigo amigo. O resultado é um confronto inesquecível, com muita porrada e um final tão emocionante quanto surpreendente.

Nesta obra, Frank Miller reconduziu o Morcego às origens, deixando-o noturno, sombrio, anárquico e muito violento, sempre com o contraponto da falta de agilidade de um quase sexagenário. Além disso, o autor dá um enfoque diferente à relação do herói com o Duas-Caras e, especialmente, com o Coringa; “sugere” a morte de Jason Todd, o segundo Robin, três anos antes de ela ocorrer nos quadrinhos da DC; e mostra que o tempo foi bastante cruel com os envelhecidos Arqueiro Verde e Mulher-Gato.

Após seu lançamento, *O Cavaleiro das Trevas* tornou-se o “padrão a ser seguido” em HQs do Batman e, junto com *Watchmen*, mostrou que super-heróis podiam, sim, protagonizar histórias de teor adulto.



2

**Clássico
animado**

Em 1998, os fãs do Morcegão surtaram quando viram, no episódio *Histórias do Cavaleiro da Noite* (mancada da tradução, pois era “das Trevas”), de *Batman – A Série Animada*, quase cinco minutos de uma cena de *O Cavaleiro das Trevas*, num traço que emulava o de Miller. Foi uma homenagem dos produtores ao clássico dos quadrinhos. Finalmente, em 2012 e 2013, a história ganhou uma animação completa, em dois DVDs. São duas horas e meia de muita ação, intriga e pancadaria – destaque para a batalha final contra o Superman. O traço tem uma queda para o estilo japonês, mas nada que afugentasse os fãs de *O Cavaleiro das Trevas*. Pelo contrário: as vendas foram altíssimas.

1

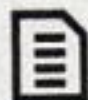


UMA CONTINUAÇÃO ESQUECÍVEL

Durante quase 20 anos, Frank Miller se recusou a criar uma continuação para a minissérie original. Mas não é que a DC convenceu o homem a mudar de ideia? Assim, entre dezembro de 2001 e julho de 2002 saiu o descartável *O Cavaleiro das Trevas 2*. Apesar de ter vendido muito, em termos de qualidade, a história, que acontece três anos depois do término da primeira série, não passa nem perto de sua antecessora. O roteiro é baseado num argumento pueril e tem momentos constrangedores, como quando a Mulher-Maravilha ressuscita (literalmente) o Superman e os dois protagonizam uma “transa nas estrelas”, e o que acontece com Dick Grayson, o primeiro Robin, no desfecho da obra.



MARVEL COMICS



J.M. DEMATTEIS



MIKE ZECK



1987



2013. SALVAT



A Última Caçada de Kraven



bcecado em reconquistar a honra perdida depois de tantas derrotas, Sergei Kravinoff, mais conhecido como Kraven, o Caçador, utiliza todo o seu arsenal e truques para derrotar o Homem-Aranha. Ele enterra o herói vivo em sua mansão, após acertá-lo com um poderoso sedativo.

Em seguida, Kraven assume o uniforme do Aranha e, nas ruas de Nova York, tenta provar que era melhor do que seu rival também como protetor da cidade, combatendo o crime de forma brutal.

Duas semanas depois, o herói escapa da armadilha, mas Kraven solta o monstro canibal Ratus nas cidades e força o herói a perseguir a criatura enquanto conclui seu plano infalível, cometendo suicídio.

A Última Caçada de Kraven ainda hoje choca pela temática e a conclusão mais sombria do que o habitual. Um clássico das HQs do Aranha.

Ao contrário do que geralmente acontece nos gibis, Kraven jamais voltou dos mortos, sendo substituído por seus filhos Vladimir e Alyosha Kravinoff.

SEXTETO SINISTRO

Kraven é um dos fundadores do Sexteto Sinistro, grupo que reúne, de tempos em tempos, os principais inimigos do Homem-Aranha e que em breve chegará aos cinemas, num esforço da Sony para expandir uma de suas franquias cinematográficas mais rentáveis. Nos quadrinhos, além do caçador, a equipe conta, na maioria das vezes, com os vilões Doutor Octopus, Mistério, Abutre, Electro e Homem-Areia. Apesar da confirmação do grupo nas futuras sequências cinematográficas do Cabeça de Teia, e até mesmo de um longa-metragem próprio, que pode mostrar (acredite!) os personagens passando para o lado dos mocinhos, ainda não é certa a participação de Kraven na telona.

As Quatro Estações

Será possível contar a origem do Homem de Aço pela enésima vez, apresentar alguma coisa diferente e ainda figurar entre as grandes histórias do herói? A resposta é sim!

Em *As Quatro Estações*, o roteirista Jeph Loeb deixa de lado a manjada explosão de Krypton, os confrontos com arqui-inimigos e todo o lance da kryptonita, e foca mais no Homem e menos no Super.

São quatro capítulos, cada um narrado por um personagem. No primeiro, é seu pai adotivo, Jonathan Kent. A história mostra o grandalhão e atrapalhado Clark Kent, recém-formado no colegial, ainda em Smallville (que por aqui já foi Pequenoópolis), no Kansas, começando a descobrir seus poderes. O modo singelo como são mostradas sua força e velocidade descomunais, capacidade de voar, a visão de raios-X e a superaudição fazem a diferença.

Na segunda parte, que se passa quando o Homem de Aço começa a atuar em Metrópolis, a narração é da jornalista Lois Lane. No terceiro, é a vez

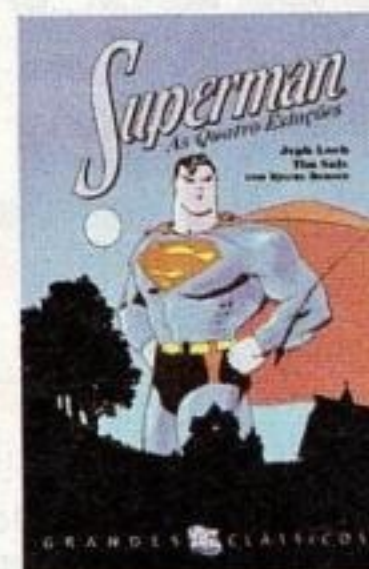
do inescrupuloso Lex Luthor, que não está nada feliz pelo fato de o herói atrair tanta atenção na "sua" cidade. E o último capítulo é sob a ótica de Lana Lang, a namorada de Clark Kent na adolescência e primeira pessoa a quem ele revelou seus poderes.

O grande mérito de Loeb é usar os depoimentos como uma espécie de narração em *off*, enquanto outros fatos, que atestam aquelas palavras, vão ocorrendo na vida dos personagens.

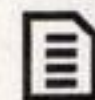
A arte de Tim Sale contribui demais para tornar essa obra marcante. Com um traço limpo, ele usa e abusa de grandes quadros e de páginas duplas belíssimas, no melhor estilo "uma imagem vale mais do que mil palavras".

Mesmo recontando uma história manjada, os autores a mostraram por ângulos diferentes, tornando-a envolvente e conquistando os fãs.

É importante salientar que *As Quatro Estações* serviu como inspiração para a criação do seriado televisivo *Smallville*, no qual Clark Kent ainda não é o Superman. Jeph Loeb, inclusive, escreveu alguns episódios. Num deles, chamado *Insurreição* (na segunda temporada), coube ao escritor incorporar aos poderes do protagonista a habilidade de dar saltos enormes.



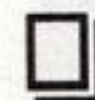
DC COMICS



JEPH LOEB



TIM SALE



1998



2006. PANINI



MARVEL COMICS



MARK MILLAR



STEVE MCNIVEN



2006



2014. SALVAT



Guerra Civil

N

a cidade de Stamford, no estado de Connecticut, um confronto entre os heróis adolescentes Novos Guerreiros e um grupo de vilões termina com uma explosão que atinge uma escola e mata 800 pessoas, a maioria crianças. Chocado, o governo estabelece a Lei de Registro de super-humanos, que força todas as pessoas com superpoderes a revelar suas identidades para as autoridades.

A lei divide os heróis, e um grupo de rebeldes, liderado pelo Capitão América, desafia a justiça. Os pró-registro, chefiados pelo Homem de Ferro, se tornam os principais agentes do governo, capturando quem se recusa a colaborar. Até os supervilões presos, mantidos sob controle por meio de robôs microscópicos implantados em seus corpos, são alistados para ajudar nas "caçadas".

Na batalha final, os rebeldes libertam todos os superseres presos, equilibrando a parada. Mas, ao perceber os danos e mortes civis que isso causaria, o Capitão América se rende, pondo fim ao conflito.

O IMPACTO NOS HERÓIS

Guerra Civil causou grandes mudanças nos personagens. O Homem-Aranha, aliado ao Homem de Ferro, revelou sua identidade ao mundo para reforçar a credibilidade da Lei de Registro. Depois, ele mudou de lado e passou a ser caçado. O Capitão América foi preso no final, o que facilitou o atentado que resultou em sua morte. Ele foi substituído pelo Soldado Invernal, que assumiu o uniforme e o escudo. Com a vitória da lei, o Homem de Ferro se tornou o todo-poderoso da SHIELD, a agência internacional que passou a comandar os super-humanos. Ele também deu início à Iniciativa Vingadores, um plano em que cada estado americano recebeu sua própria equipe de Vingadores.

O Contrato de Judas

No começo da década de 1980, era da Marvel a maioria dos gibis mais vendidos nos Estados Unidos. A exceção era *Os Novos Titãs*, da DC, escrito por Marv Wolfman e desenhado por George Pérez. A dupla transformou a Turma Titã, um grupo meia-boca formado por parceiros-mirins (Robin, Kid Flash, Ricardito, Moça-Maravilha e Aqualad) de heróis famosos num dos melhores títulos da época.

Com uma nova formação, composta por Robin, Mutano, Cyborg, Ravena, Estelar e Moça-Maravilha, a equipe viveu diversas aventuras que empolgaram os fãs. A principal delas foi *O Contrato de Judas*.

Alguns meses antes desta saga, os Titãs acolheram como nova integrante a jovem Dana Markov (irmã do super-herói Geoforça, dos Renegados), conhecida como Terra, por ter o poder de manipular a terra sob seus pés das mais variadas formas. Mutano logo ficou a fim dela, mas nem sonhava que a garota era uma traidora a serviço do Exterminador, um dos maiores inimigos do grupo.

Usando lentes de contato com câmeras, Terra mostrou ao Exterminador, que estava cumprindo um contrato com a organização criminosa Colmeia, o dia a dia dos heróis e ficou só esperando a chance para "dar o bote". E tem mais: ela era amante do vilão.

Wolfman também revelou informações do passado do Exterminador (cujo nome real é Slade Wilson), para introduzir o herói mudo Jericó, que fazia seu corpo sumir e "incorporar" em outra pessoa com quem estabelecesse contato visual, e é filho do mercenário.

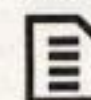
Ainda foi nesta saga que Dick Grayson, o primeiro Robin, resolveu assumir uma nova identidade: Asa Noturna.

Na trama, um a um, os Titãs são capturados e, quando estão prestes a serem mortos, Terra se revela, mas Mutano prefere acreditar que ela estaria sendo controlada mentalmente.

Então, Jericó usa seus poderes para tomar o corpo de seu pai e ajuda os Titãs a se libertarem. Depois de muita pancadaria, os membros da Colmeia fogem, o Exterminador é capturado e a enfurecida Terra tenta aniquilar seus "amigos". No entanto, completamente descontrolada, ela acaba condenando a si mesma, ao se soterrar sob toneladas de terra e rocha.



DC COMICS



MARV WOLFMAN



GEORGE PÉREZ



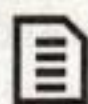
1984



1992 . ABRIL



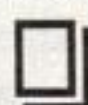
DC COMICS
ABC / WILDSTORM



ALAN MOORE



KEVIN O'NEILL



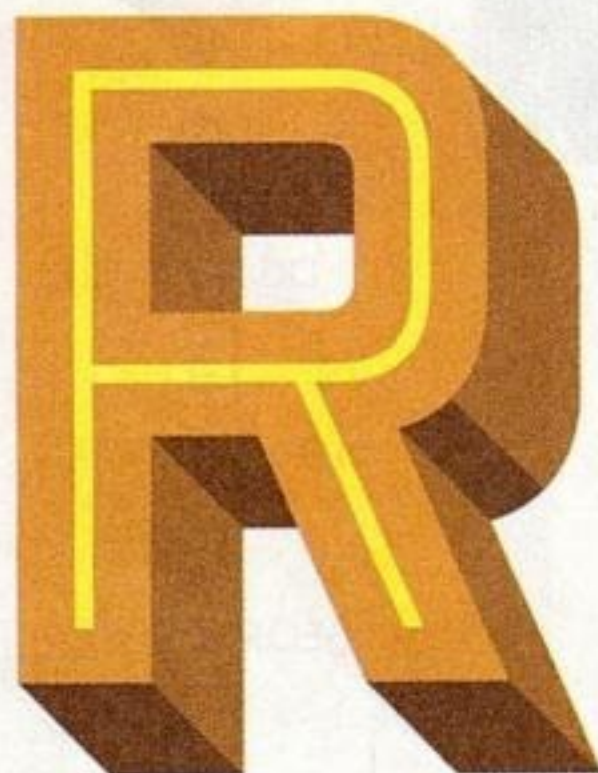
2002



2004. DEVIR



A Liga Extraordinária V.2



Reunida no primeiro volume para servir à coroa britânica e enfrentar a ameaça de Moriarty, o inimigo de Sherlock Holmes que tentou dominar a Inglaterra, é em sua segunda saga que a Liga Extraordinária atinge o ponto alto de suas aventuras.

A equipe é uma "Liga da Justiça literária", que reúne personagens como o aventureiro veterano Alan Quartermain, a caçadora de vampiros Mina Murray, o invisível e amoral Hawley Griffin, o lendário Capitão Nemo e o Sr. Hyde, o alter ego bestial do gentil Dr. Jekyll. Nesta aventura, eles investigam estranhos objetos metálicos que caíram do espaço na Inglaterra.

Na verdade, são veículos usados por alienígenas similares a moluscos para invadir a Terra. Assim, a Liga deve combater inimigos desconhecidos, que têm armas muito mais avançadas do que a tecnologia do final do Século 19, em uma história muito inspirada pela *Guerra dos Mundos*, de H. G. Wells.

Fugindo ao padrão tradicional do gênero, Alan Moore passa todo o terror que uma invasão

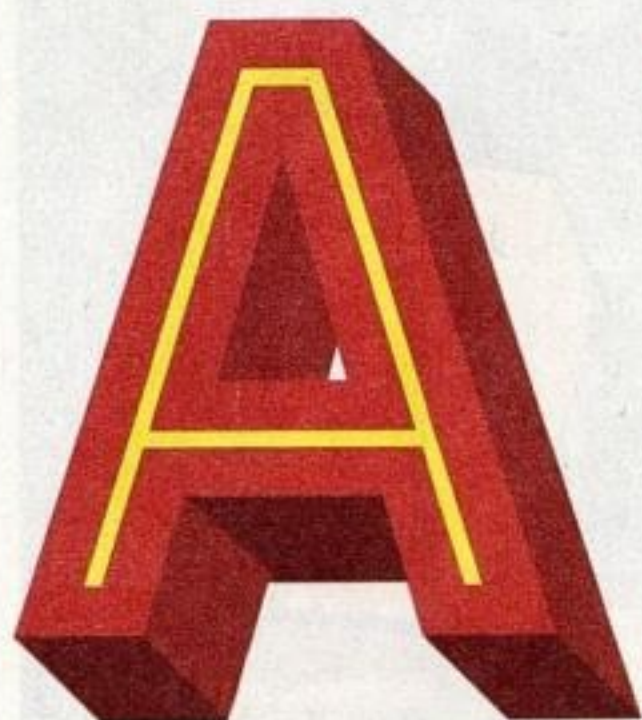
alienígena causaria de fato. Enfrentar um inimigo perturbador e inumano, com poder de fogo superior, em uma guerra sem esperanças de vitória, afeta cada um dos personagens e traz à tona revelações, traições e conflitos.

O destaque fica com o Sr. Hyde, que se mostra ao mesmo tempo nobre e abominável, um personagem complexo, que rouba a cena sempre que aparece e transforma a série num festival de violência adequado apenas a leitores adultos e com estômago forte.

Quando o Homem-Invisível tenta trapacear seus companheiros e se aliar aos alienígenas, vendendo informações que permitem aos inimigos inutilizar a única arma eficiente dos mocinhos – o submarino Nautilus, do Capitão Nemo –, é Hyde quem descobre e o pune, numa das sequências mais perturbadoras da história dos quadrinhos de super-heróis. O sangue, literalmente, cobre as páginas.

A Liga Extraordinária – Volume 2 conta com a participação de outros personagens literários, como os alienígenas e o Dr. Moreau, de H. G. Wells; John Carter e os marcianos, de Edgar Rice Burroughs; e outro militar que foi parar em Marte, o tenente Gullivar Jones, criado por Edwin Lester Arnold.

Elektra Assassina



Após se tornar um dos principais autores dos quadrinhos dos anos 1980, Frank Miller retornou ao universo do Demolidor e à sua principal criação na revista do herói: Elektra. A ninja, que foi o primeiro amor e uma das inimigas mais mortais de Matt Murdock, agradou desde sua estreia, quando assumiu a posição de principal assassina do Rei do Crime, até ser morta pelo Mercenário.

Elektra – Assassina deixa o Demolidor de lado para desvendar o passado e a mente da bela Elektra Natchios, mostrando parte de seu treinamento e sua ligação com a facção criminosa Tentáculo.

Realidade e delírio se encontram nas páginas da minissérie. Muitas vezes, é impossível distinguir a verdade da fantasia criada nas mentes de Elektra e de John Garrett, um agente especial da SHIELD que passa a caçar a ninja após os assassinatos do embaixador americano Reich, de Carlos Huevos (presidente da fictícia república sul-americana de San Concepcion) e de seu parceiro Arthur Perry.

Garrett se envolve numa relação de amor e ódio com a sexy assassina. Após um primeiro encontro explosivo, ele recebe implantes cibernéticos criados pela divisão de ciborgues da SHIELD de San Concepcion e parte em busca de Elektra, sem saber ao certo se deve matá-la ou ajudá-la a assassinar o futuro presidente dos Estados Unidos.

Um dos destaques da história é a arte de Sienkiewicz, diferente dos gibis da época, que uniu diversas técnicas de desenho, pintura e colagem.

E o roteiro de Frank Miller não fica atrás. Nenhum autor escreve Elektra tão bem quanto seu criador, que transformou a ninja em uma personagem misteriosa e imprevisível, que transita entre o bem e o mal como poucos.

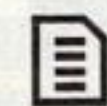
Nesta história, o escritor encontrou uma maneira inovadora de apresentar trechos do passado da ninja, ao mesmo tempo em que criou, no presente, uma trama repleta de ação e política, colocando Elektra contra a SHIELD e o Tentáculo, lutando para deter um plano que só ela vê. E o legal é que o leitor permanece em dúvida sobre o que é ou não real até o último momento.

Longe das HQs, John Garrett teve papel de destaque na reta final do seriado de tevê *Agentes da SHIELD*.

2



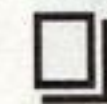
MARVEL COMICS



FRANK MILLER



BILL SIENKIEWICZ



1986 – 1987



2005 . PANINI



DC COMICS



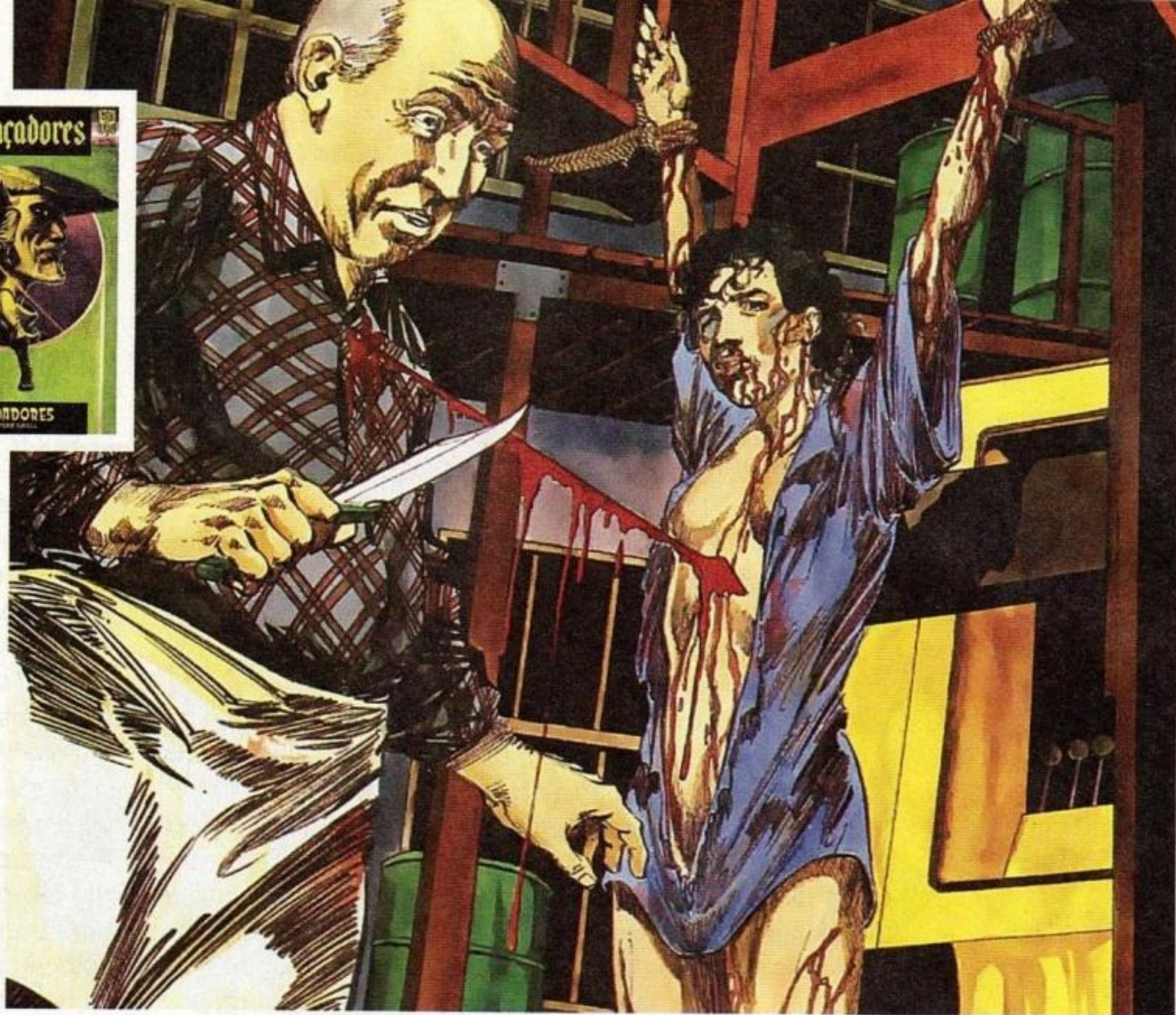
MIKE GRELL



1987



1989 . ABRIL



Os Caçadores



restes a completar 43 anos, o Arqueiro Verde se muda com a Canário Negro para Seattle, em Washington, onde ela abre a floricultura Sherwood – o nome da floresta de Robin Hood.

Em plena crise da meia-idade e relembrando fatos marcantes de seu passado, ele a pede em casamento e manifesta o desejo de ser pai. Mas a heroína diz “nem pensar”, pois os dois vivem enfrentando terroristas, assassinos, traficantes e “os Arafats e Kadafis da vida” (hoje, ambos estão mortos).

Enquanto isso, um estripador e um Robin Hood moderno viram manchetes dos jornais por matarem, respectivamente, mulheres (a maioria prostitutas) e homens idosos com a ficha limpa.

O Arqueiro Verde acha o esconderijo do matador de mulheres, mas é surpreendido pelas costas. Em seguida, encontra uma vítima do assassino das flechas e começa outra investigação.

O herói descobre que é uma bela oriental a autora das flechadas que têm mandado tantos homens

pro além, mas, no primeiro encontro dos dois, ela o derrota e foge.

Paralelamente, a Canário Negro deixa um bilhete avisando que se ausentará por uns dias, pois descobriu uma pista que pode levá-la a desvendar uma grande conexão do tráfico de drogas.

Só que a heroína se dá mal. Ela é torturada por um homem com uma faca, para confessar para quem trabalha. Quando ele está prestes a liquidá-la, uma flecha transpassa o seu corpo. E não era da assassina. Para defender sua mulher, o Arqueiro Verde o matou!

Em seguida, é mostrado o passado da arqueira Shado, que foi treinada pela Yakuza, a máfia japonesa, para vingar a morte de seu pai, desonrado por ex-militares americanos que lhe roubaram e o fizeram cometer suicídio.

Então, Mike Grell une as duas tramas, pois o líder do tráfico é o mesmo homem que comandou a humilhação do pai de Shado. O final, arrebatador, mostra a visão bastante peculiar de justiça do Arqueiro Verde.

Com arte pintada à mão, *Os Caçadores* foi uma das primeiras HQs publicadas no formato *Prestige* (lombada quadrada, papel de luxo) nos Estados Unidos, o que denotava seu teor adulto. Merece republicação no Brasil.

Batman Ano Um

Logo após o sucesso de *O Cavaleiro das Trevas*, a DC reformulou todo o seu universo, a partir de *Crise nas Infinitas Terras* (página 23). Assim, Frank Miller foi chamado para reescrever a origem do Morcego, com desenhos de David Mazzucchelli.

Batman – Ano Um retrata os primeiros tempos do então inexperiente herói no combate ao crime em Gotham City. Seu uniforme ainda não tinha a elipse amarela no peito – só o morcego negro.

Passados 18 anos do assassinato dos pais e após muito treinamento pelo mundo, Bruce Wayne está ávido para começar sua cruzada. Só não sabe como! Numa “missão teste”, ele se disfarça com um gorro preto, aplica uma maquiagem de cicatriz no rosto e vai à Zona Leste de Gotham, onde arranja encrenca com um cafetão e sai todo detonado.

Ao retornar para sua mansão, ele saca que ainda não está realmente pronto. Então, um enorme morcego estilhaça a janela de seu escritório. Imediatamente, Wayne encontra a resposta que procurava.

Agora ele sabia como amedrontar os bandidos. Nascia o Batman.

Outro destaque de *Batman – Ano Um* é que, paralelamente ao surgimento do Morcegão, Frank Miller narra a chegada do então tenente James Gordon ao corrupto departamento de polícia de Gotham. E são abordadas até suas fraquezas: o honesto Gordon tem um caso com uma colega de trabalho, enquanto sua esposa está grávida de seu primeiro filho.

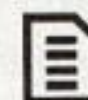
Nessa época, Batman ainda era visto com desconfiança pela polícia, que chega a cercá-lo num prédio abandonado. Mas, usando sua astúcia, o herói dispara uma frequência sonora que atrai milhares de morcegos sobre os oficiais, e realiza uma fuga espetacular.

A série mostra ainda Harvey Dent como promotor de justiça, antes de se transformar no lunático Duas-Caras; o passado de Selina Kyle, a Mulher-Gato, como prostituta; e, no final, faz menção a “mais um louco” que acabara de surgir, um certo Coringa.

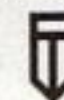
Em 2011, *Ano Um* ganhou uma animação em DVD e vale ressaltar que a trama do filme *Batman Begins* (2005) bebeu muito dessa grande história, que definiu de modo contundente a essência do personagem.



DC COMICS



FRANK MILLER



DAVID
MAZZUCHELLI



1987



2011 . PANINI

TOP

10

Filmes

Kick-Ass . 2010

Adaptado da minissérie de Mark Millar (texto) e John Romita Jr. (arte), *Kick-Ass* conta a história de Dave Lizewski (Aaron Taylor-Johnson), um garoto tímido e fã de quadrinhos que para fugir de sua vida medíocre decide se tornar um herói fantasiado, como os violentos Big Daddy (Nicholas Cage) e sua filha Hit Girl (Chloë Grace Moretz). As ações inconsequentes de Dave logo ficam populares na internet, o que leva ao surgimento de fãs e imitadores. No entanto, essa onda de "heroísmo" irrita o crime organizado, que inicia uma violenta caçada aos uniformizados bizarros.

10



9

X-Men – Dias de um Futuro Esquecido . 2014

Reunindo pela primeira vez os elencos da trilogia original e de *X-Men – Primeira Classe*, *Dias de um Futuro Esquecido* adapta uma das mais famosas histórias dos mutantes nos quadrinhos. Para salvar os mutantes dos robôs Sentinelas, Wolverine (Hugh Jackman) volta ao passado para se unir a Magneto, Professor Xavier, Fera, Mística e Mercúrio (em uma breve participação) e impedir que Bolivar Trask coloque em prática seus planos. Este longa-metragem marca o reinício da cronologia mutante nos cinemas, apontando para um futuro repleto de novas aventuras, para alegria dos fãs.

Superman – O Homem de Aço . 2013

Dirigido por Zack Snyder e escrito por David Goyer, um dos responsáveis pela trilogia do Batman na telona, recontou a origem do Superman e apresentou às novas gerações momentos importantes da cronologia do herói. No filme, Clark Kent (Henry Cavill) revela os seus poderes e luta pela humanidade contra o General Zod, que chega à Terra para recriar Krypton. *Homem de Aço* servirá de base para o reinício do Universo DC nos cinemas, abrindo espaço para os aguardados *Batman v Superman – Dawn of Justice* e *Liga da Justiça*.

8



3

4



7

Homem-Aranha 2 . 2004

No melhor filme da trilogia dirigida por Sam Raimi, Peter Parker (Tobey Maguire) encara muitos problemas: as notas baixas na faculdade, o sustento de sua tia idosa e o amor complicado com Mary Jane (Kristen Dunst). Pra piorar, na sua identidade heroica, enfrenta o ódio do seu melhor amigo, Harry Osborn (James Franco), e a perseguição do Clarim Diário. Decidido a abandonar a vida de super-herói, Parker é forçado a vestir de novo o uniforme com o surgimento do Dr. Octopus (Alfred Molina), um cientista que controla poderosos braços robóticos e ameaça Nova York.

Homem de Ferro . 2008

Capturado por terroristas no Afeganistão, o milionário e fabricante de armas Tony Stark (Robert Downey Jr.) é obrigado a criar mísseis de enorme poder destrutivo. Mas ele engana os vilões e constrói uma armadura improvisada, que permite sua fuga. Chocado com o dano que sua tecnologia causou pelo mundo, Stark aperfeiçoa a armadura e passa a combater o terrorismo internacional. *Homem de Ferro* foi o primeiro filme do Marvel Studios, o estúdio de cinema criado pela editora e depois comprado pela Disney, e inaugurou a franquia de sucesso dos Vingadores.

5



6



①

X-Men 2 . 2003

Uma conspiração faz o governo americano assumir uma postura agressiva contra os mutantes, que resulta num ataque brutal à escola de Charles Xavier (Patrick Stewart). Tudo é coordenado pelo militar William Stryker, que odeia mutantes e é um dos responsáveis pelo Programa Arma X, que inseriu o esqueleto de adamantium em Wolverine. Para enfrentar um inimigo tão agressivo, os X-Men unem forças com seu antigo adversário, Magneto (Ian McKellen). Cheio de cenas impactantes, *X-Men 2* se destaca como um dos melhores filmes da franquia.

5

Capitão América 2 – O Soldado Invernal . 2014

Steve Rogers (Chris Evans) descobre uma conspiração mundial da HIDRA que ameaça a SHIELD e todo o planeta. Ao lado de Nick Fury (Samuel L. Jackson), Viúva Negra (Scarlett Johansson) e Falcão (Anthony Mackie), o Capitão América passa a ser caçado pela agência de espionagem e desvenda um terrível segredo ligado a antigos inimigos. Enquanto luta para dismantelar o plano de dominação da HIDRA, o herói encontra o mercenário Soldado Invernal, que, no passado, era seu amigo Bucky Barnes e ele acreditava estar morto.

②



4



③

Superman . 1978

Com direção de Richard Donner, foi a primeira superprodução oriunda dos quadrinhos. A trama mostra a história do herói desde a destruição de Krypton e a fuga em uma pequena nave para a Terra, a criação pelos pais adotivos, os primeiros dias como herói e seus embates contra Lex Luthor (Gene Hackman). Da clássica trilha sonora do maestro John Williams à impecável atuação de Christopher Reeve como Clark Kent e Superman, a produção é um clássico difícil de ser batido, apontado por muitos como a melhor adaptação de super-heróis de todos os tempos.

3

2

Os Vingadores . 2012

Depois de Loki (Tom Hiddleston) invadir uma base da SHIELD e roubar o poderoso artefato Tesseract, Nick Fury ativa a Iniciativa Vingadores, reunindo Homem de Ferro, Capitão América, Thor (Chris Hemsworth), Viúva Negra, Gavião Arqueiro (Jeremy Renner) e o doutor Bruce Banner (Mark Ruffalo), o Hulk. Juntos, eles precisam deter os planos de Loki, que envolvem uma invasão alienígena à Terra. Dirigido por Joss Whedon, *Vingadores* é o ponto alto do universo de filmes da Marvel e logo se tornou a maior bilheteria de uma adaptação de quadrinhos até hoje.

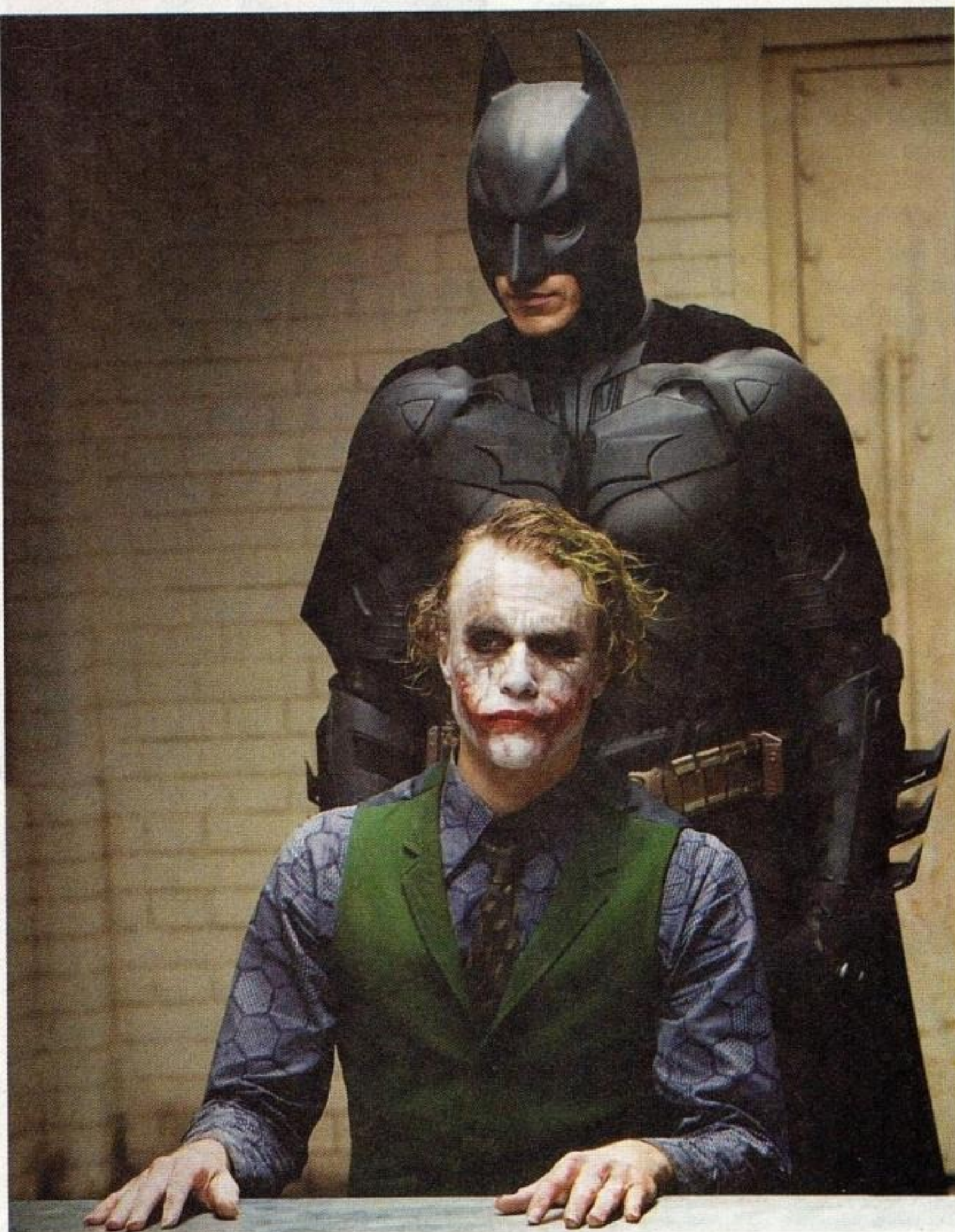
2

3

1

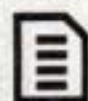
Batman – O Cavaleiro das Trevas . 2008

Em *O Cavaleiro das Trevas*, o diretor Christopher Nolan construiu um filme repleto de reviravoltas e sequências de tirar o fôlego, aliado a um elenco afiado. Na trama, o promotor público Harvey Dent (Aaron Eckhart) se une a Batman (Christian Bale) e Jim Gordon (Gary Oldman) numa cruzada contra o crime organizado em Gotham City. Acuados, os bandidos contratam o Coringa (Heath Ledger), um maníaco que se transforma numa ameaça incontrolável. A produção ganhou o Oscar de Melhor Edição de Som e de Ator Coadjuvante para Heath Ledger, que morreu logo após o final das filmagens.





MARVEL COMICS



DAVID MICHELINIE
E BOB LAYTON



JOHN ROMITA JR.
E CARMINE
INFANTINO



1979



2008. PANINI



O Demônio na Garrafa



Uma das histórias mais importantes do Homem de Ferro, *O Demônio na Garrafa* é parte de uma leva de quadrinhos da década de 1970 que trabalhou com conceitos maduros dentro do universo dos super-heróis. A saga mostra a agressiva investida de Justin Hammer, um poderoso empresário que busca desacreditar Stark Internacional e, com isso, assumir os importantes contratos internacionais de tecnologia que ela possui mundo afora.

Em seu pior ataque, Hammer usa sua tecnologia para assumir o controle da armadura do Homem de Ferro em uma reunião das Nações Unidas, forçando o herói a disparar contra um diplomata e matá-lo.

Na época, a identidade do herói ainda não era conhecida pelo público e todos o consideravam o segurança *hi-tech* de Tony Stark, assim como o garoto-propaganda da empresa. O incidente derrubou as ações e a credibilidade da Stark Internacional.

Então, a saída de Tony Stark foi colocar sua armadura na geladeira e investigar Hammer em sua

identidade civil, ao lado de seu fiel aliado James Rhodes. O milionário descobre que Hammer atuava havia anos em segredo, financiando operações de diversos vilões tecnológicos, pagando despesas com advogados e garantindo refúgio da polícia em sua base naval avançada.

Stark entra em confronto com esses capangas e termina por desestabilizar a estrutura da base naval, acabando com a operação de Hammer e reunindo as provas necessárias para inocentar o Homem de Ferro.

Mas o que impactou pra valer neste arco de histórias foi a forma como Tony Stark gradualmente perde o controle para o álcool. Nas primeiras edições, ele bebe um pouco para aliviar todo o estresse de sua vida dupla, com tensões constantes dos dois lados.

Aos poucos, ele passa a beber mais e mais, até em horários inadequados. Embriagado, Stark destrata seu mordomo Jarvis, que pede demissão.

Somente com a ajuda de sua então namorada Bethany Cabe é que Tony Stark consegue enfrentar e superar seu vício. A sutileza e a maturidade com que o tema foi tratado ajudaram a firmar esta fase como uma das mais importantes do personagem.

Crise nas Infinitas Terras



universo da DC, durante décadas, foi uma zona. Várias Terras coexistiam em realidades paralelas. A 1 abrigava os heróis mais conhecidos; a 2, os personagens da Era de Ouro (as primeiras versões do Lanterna Verde, Flash, Batman, Mulher-Maravilha, Superman e outros, todos envelhecidos); a 3 tinha versões "do mal" dos supertipos; a 4 era o lar dos personagens adquiridos da Charlton Comics; a 5 era defendida pela família do Capitão Marvel etc.

Até rolavam aventuras misturando heróis de uma Terra com outra. Mas, em 1985, em seu 50º aniversário, a editora juntou todas as realidades em uma só, na saga *Crise nas Infinitas Terras*. E isso trouxe consequências à já complicada cronologia da DC.

A história serviu de ponto de partida para as reformulações dos seus principais heróis. Nessa "limpeza", muitos fatos que os leitores acompanharam durante anos, tecnicamente, deixaram de existir (como se isso fosse possível) e surgiram novas informações para tentar tornar o universo DC mais coeso.

Na trama, o vilão Antimonitor comanda a antimatéria, uma misteriosa força da natureza que destrói o que encontra pela frente no multiverso – como foram batizadas as realidades paralelas.

Para impedir a hecatombe, o ser conhecido como Monitor convoca os maiores super-heróis de todos os universos e de diferentes eras para encarar o maior desafio de suas vidas.

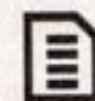
Nunca tantos super-heróis foram mortos. A maioria era do segundo escalão, como Columba, Quartzo e o Robin da Terra-2. Do primeiro time, morreram a Supergirl (à época prima do Superman), que se sacrifica para salvar o Homem de Aço, e o Flash (Barry Allen), que faz o mesmo para retardar o Antimonitor. Mas ambos já voltaram!

Após uma luta ensandecida, enfim o Antimonitor é derrotado (o golpe final é do veterano Superman da Terra-2) e as Terras são unificadas. Cada herói passou a ter apenas uma versão (as outras foram "apagadas"), os mais velhos viraram personagens do passado desta nova realidade e muita coisa mudou. Mas não para sempre, pois alguns conceitos foram retomados depois. Mesmo assim, *Crise* é considerada como a melhor saga envolvendo vários super-heróis ao mesmo tempo.

2



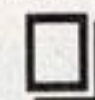
DC COMICS



MARV WOLFGAN



GEORGE PÉREZ



1985



2003 . PANINI



DC COMICS



ALAN MOORE



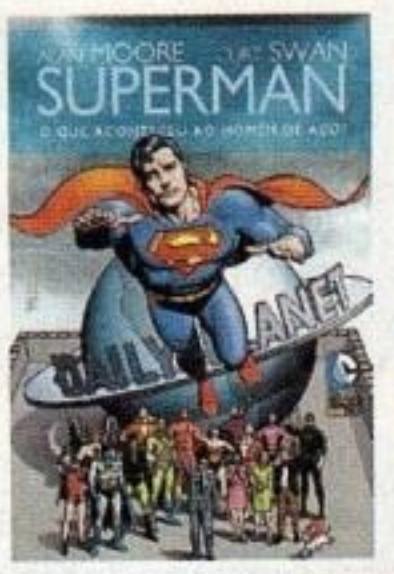
CURT SWAN



1986



2013 . PANINI



O que Aconteceu ao Homem de Aço?

Em 1985, com a saga *Crise nas Infinitas Terras* (página 23), a DC simplificou seu universo, que acumulava 50 anos de histórias criadas por centenas de escritores, desenhistas e editores. Todos os heróis recomeçaram do zero, numa tentativa de atrair novos leitores e renovar o interesse dos antigos.

Mas os editores do Superman decidiram que era preciso reconhecer sua longa trajetória. Assim, decidiram criar um último capítulo para a saga do Homem de Aço, antes de começar tudo novamente.

O que aconteceu ao Homem de Aço é narrada por Lois Lane, que concede uma entrevista para o *Planeta Diário*, jornal onde trabalhava, no aniversário de dez anos do desaparecimento do Superman. Ela conta como os inimigos mais inofensivos do Homem de Aço se tornaram cada vez mais violentos, o que termina com a morte de Pete Ross, o amigo de infância de Clark Kent, que sabia a verdade sobre a identidade secreta do herói, algo que ele revelou para os vilões após ser torturado.

Superman reúne seus entes queridos e todos se refugiam na Fortaleza da Solidão, a base do herói no Ártico, que logo é cercada por seus inimigos mais letais. Um campo de força criado pelos vilões impede que outros heróis ajudem o Homem de Aço.

Os únicos mocinhos que aparecem na Fortaleza são os integrantes da Legião dos Super-Heróis, um grupo do futuro que não pode interferir no conflito, pois isso destruiria toda a sua história. Eles, então, deixam uma estatueta para o Superman, um gesto que ele deduz ser uma derradeira homenagem prestada no dia de sua morte.

Certo de que será sua última luta, Superman tem um conflito brutal contra o poder unificado de Lex Luthor, Brainiac, Homem-Kryptonita, a Legião dos Supervilões e, por fim, o inesperado vilão por trás de tudo: Mxyzptlk.

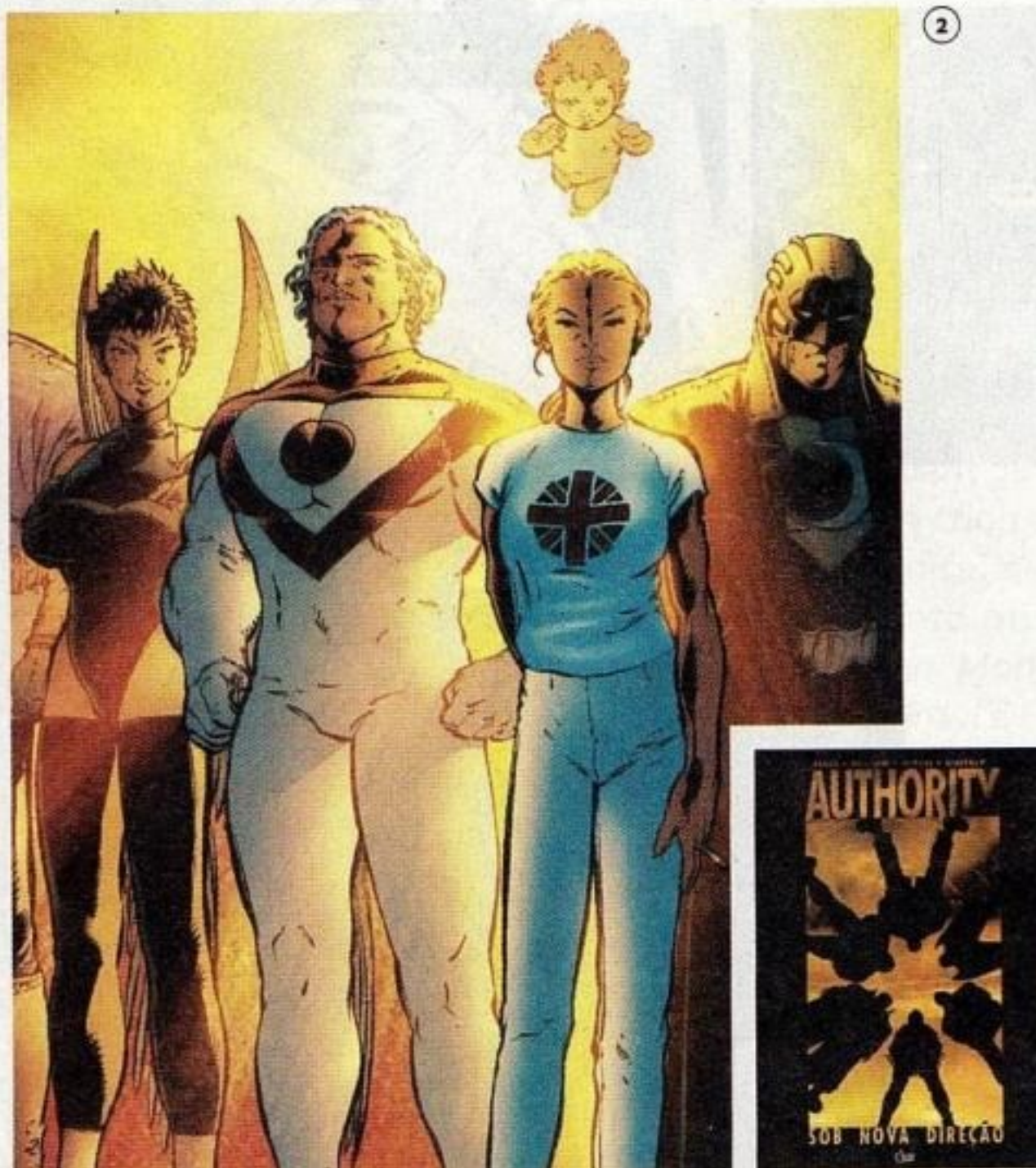
Com o tempo, o mundo se adapta ao desaparecimento do herói. Lois se casa com outro homem e tem um filho. E ganha um prêmio quem adivinhar quem foi, no passado, o marido da jornalista, agora sem poderes e "disfarçado" com um vistoso bigode. Essa memorável história de Alan Moore é considerada o final perfeito para o maior herói de todos os tempos.

Authority Sob Nova Direção

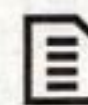
Criado pelo britânico Warren Ellis em 1998, o Authority combate tanto superseres quanto políticos corruptos e ditadores. Mas foi com a entrada de Mark Millar (roteiro) e Frank Quitely (arte) que o grupo atingiu o seu ápice.

Millar reforçou que eles não são heróis clássicos. Apolo e Meia-Noite (versões de Superman e Batman, respectivamente) formam um casal gay, o Doutor usa entorpecentes pesados e por aí vai. Os membros do Authority, na verdade, não prezam a vida humana, e enfrentam vilões ainda piores.

Na primeira história desta saga, a equipe detona o cientista Jacob Krigstein e seus supersoldados, que parecem demais com os Vingadores, da Marvel. Os combates violentos e a solução inesperada para a crise (no final, eles convidam o vilão para ser seu aliado) a transformaram em leitura obrigatória para os fãs de super-heróis.



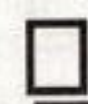
DC COMICS
WILDSTORM



MARK MILLAR



FRANK QUITELY



2000



2006. DEVIR

O Menino que Colectiona Homem-Aranha!



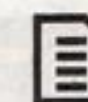
Esta história curta e despretensiosa, publicada numa edição mensal, é sempre lembrada como uma das mais tocantes do Cabeça de Teia. Ela mostra a vida do garoto Timmy, de nove anos, que colectiona todas as matérias jornalísticas sobre o Homem-Aranha, e cujo maior sonho é conhecer seu ídolo.

E não é que o herói visita o garoto durante a noite? Ele conta para Timmy sobre a aranha radioativa que lhe picou, como funcionam os seus poderes e o lançador de teias e até sobre a trágica morte do Tio Ben.

Em seguida, para surpresa dos leitores, o Homem-Aranha atende a mais uma solicitação inusitada de Timmy e revela sua identidade secreta. No final, descobre-se a razão: aquele seria o último pedido do menino, que tinha leucemia e morreria em poucas semanas.



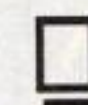
MARVEL COMICS



ROGER STERN



RON FRENZ



1984



2007. PANINI





DC COMICS



ALAN MOORE



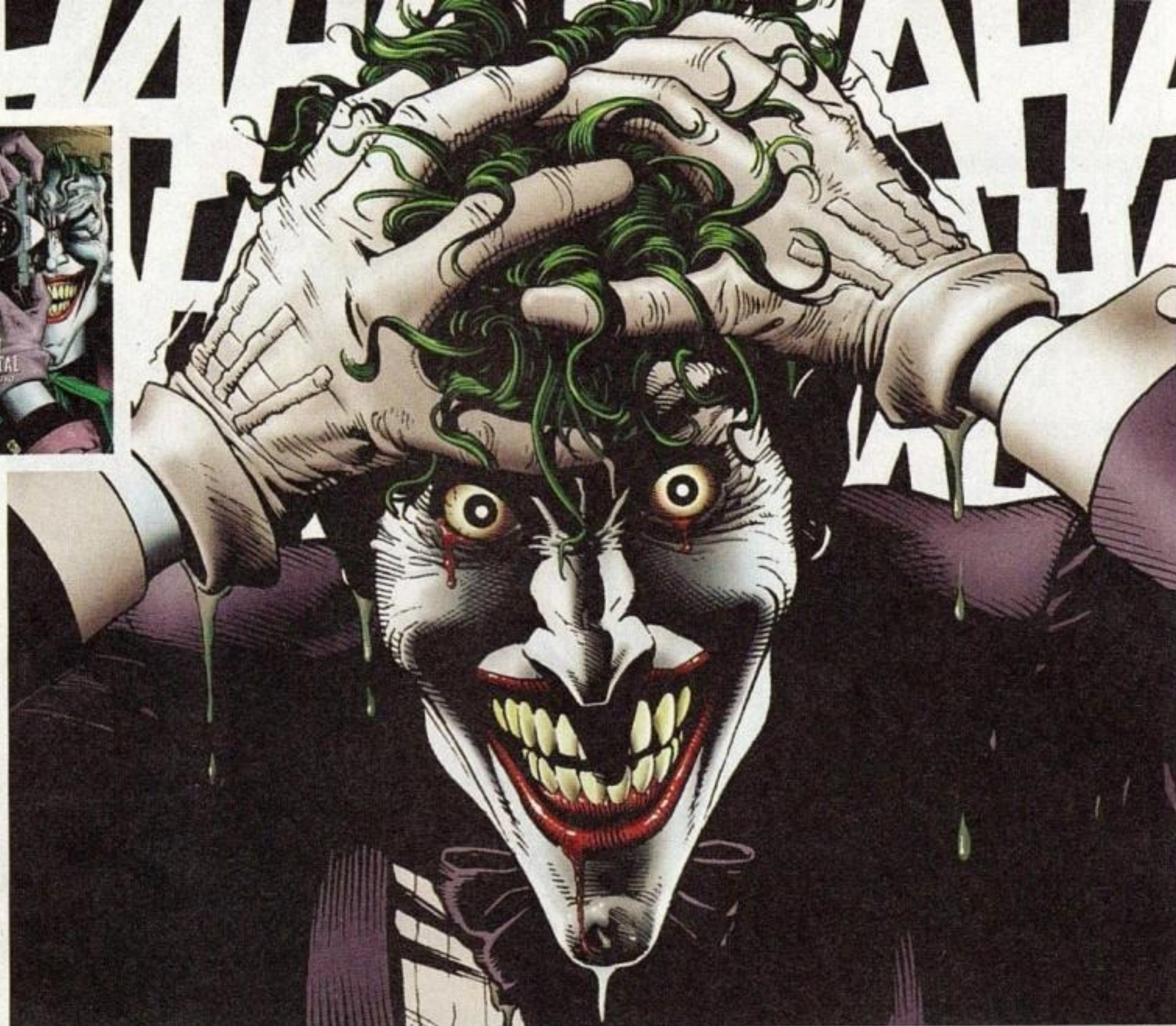
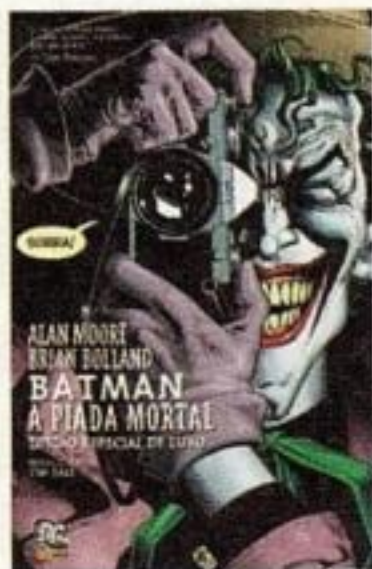
BRIAN BOLLAND



1988



2013. PANINI



A Piada Mortal

N

esta graphic novel, o Coringa invade o apartamento de Barbara Gordon (que secretamente era a Batgirl) e atira nela, dilacerando sua coluna. Tudo na frente de seu pai, o Comissário Gordon. E fez mais: para torturar psicologicamente o policial, o vilão o obriga a assistir às cenas em que, supostamente, violenta sua filha. Tudo para provar ao Batman que qualquer um pode enlouquecer se tiver um dia ruim.

Paralelamente, é narrada em *flashback* a origem do Coringa. Até então, sabia-se que, antes, ele era o bandido Capuz Vermelho, mas Alan Moore incrementou a história, transformando-o num comediante fracassado, que topa participar de um roubo, mas vê tudo desabar quando a esposa grávida morre num acidente doméstico. Mesmo assim, os comparsas o obrigam a agir como Capuz Vermelho, ele cai num tanque de produtos químicos após ser perseguido pelo Batman e sai de lá com a pele branca, os cabelos verdes e totalmente insano.

UM FINAL POLÊMICO

O final de *A Piada Mortal* é perturbador. Após uma luta, Batman derrota o Coringa, que, antes de ser levado para o Asilo Arkham, relembra seu passado e conta uma piada sobre dois loucos para ilustrar aquela situação. E começa a gargalhar. O Morcego hesita, mas se rende a um riso incontido, mesmo estando diante do homem que destruiu a vida de dois de seus aliados. Como se ambos só fossem diferentes por suas motivações. Mas, em 2013, o roteirista escocês Grant Morrison disse que ninguém entende o final, pois o Batman, na real, mata o Coringa, quebrando-lhe o pescoço após a piada – daí o nome da obra! É uma teoria, que só torna mais polêmica esta história fantástica.

Miracleman



Quando a editora inglesa Quality foi relançar o Marvelman (uma cópia do Capitão Marvel, criada por Mike Anglo, em 1953), chamou o então iniciante Alan Moore e começou, sem saber, uma revolução nos quadrinhos de super-heróis.

A história de Marvelman, que virou Miracleman nos Estados Unidos, recomeça com o jornalista Mike Moran atormentado por estranhos sonhos de aventuras e seres superpoderosos.

Nada faz sentido até que, ao ser feito refém por ladrões dispostos a roubar plutônio de uma usina, Moran recorda a palavra-chave que o faz lembrar de seu passado e retomar seus poderes: KIMOTA!

Miracleman evita o roubo e depois vai investigar a sua amnésia, mas descobre que a verdade por trás de sua origem é bem diferente do que achava.

O herói reencontra seu antigo parceiro-mirim Jonathan Bates, o Kid Miracleman, apenas para descobrir que ele se tornou um assassino sádico. E pior: está ainda mais poderoso do que ele.

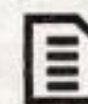
A batalha entre os dois (que, lógico, é vencida por Miracleman) e o retorno do vilão meses depois estão entre as cenas mais brutais já vistas nos gibis. Um exemplo: o herói quebra o pescoço do ex-parceiro para detê-lo.

Das 16 edições escritas por Alan Moore, nasceu um verdadeiro estudo sobre o significado dos super-heróis e quais seriam os limites do gênero. *Miracleman* criou a base da futura "Invasão Britânica" nos *comics* americanos, movimento que gerou obras como *Sandman*, *Monstro do Pântano*, *Homem-Animal* e *Hellblazer*, e levou artistas como Neil Gaiman (que substituiu Moore em *Miracleman*) e Grant Morrison às editoras Marvel e DC.

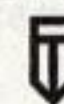
Por conta de diversos problemas ligados aos direitos autorais do personagem, *Miracleman* permaneceu longe das livrarias por décadas, mas, num recente acordo, a Marvel ganhou a parada e, atualmente a série está sendo relançada nos Estados Unidos. E, em breve, deve pintar também por aqui. Ainda bem, pois os brasileiros nunca leram a saga inteira em português.



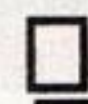
QUALITY
COMMUNICATIONS



ALAN MOORE



GARRY LEACH,
ALAN DAVIS,
JOHN RIDGWAY,
CHUCK AUSTEN,
RICK VEITCH E
JOHN TOTLEBEN



1982



1989. TANNOS





MARVEL COMICS



GERRY CONWAY



GIL KANE



1973



2007 . PANINI



A Noite em que Gwen Stacy Morreu



①



ma das maiores

reviravoltas na vida do Aranha, esta HQ pegou os leitores de surpresa. Numa época em que não havia internet, nem publicações especializadas em quadrinhos, *A Noite em que Gwen Stacy Morreu* foi um evento raro no universo de super-heróis até então: a morte definitiva e trágica da namorada do herói.

Peter Parker está lidando com o vício de seu amigo Harry Osborn em drogas. A frágil saúde física e mental de Harry também afeta o pai dele, Norman Osborn, que enfrentava graves problemas financeiros.

Nessa época, Norman não se lembrava de ter sido o Duende Verde, pois, em seu conflito anterior com o Homem-Aranha, o vilão apresentou um caso agudo de amnésia. Para a sorte do herói, Osborn esqueceu também o seu maior trunfo: a identidade secreta de Parker.

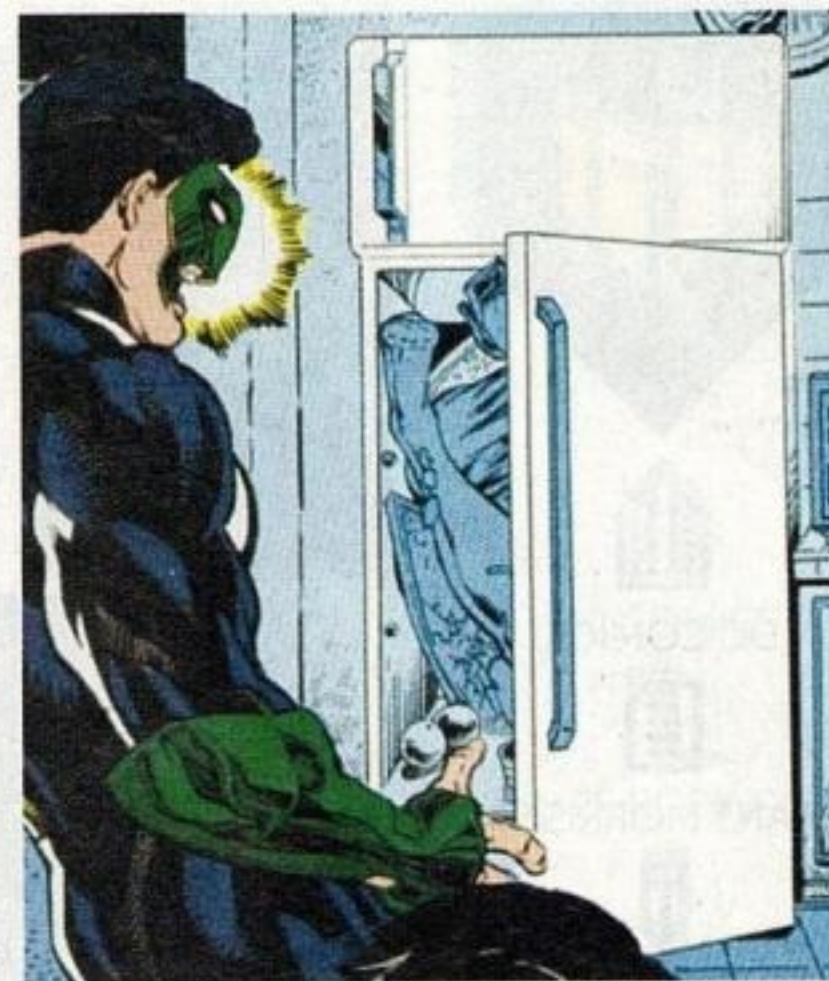
Mas isso dura pouco. Esses problemas levam Norman a um colapso nervoso, o que traz de volta a memória do vilão. Culpando o Homem-Aranha por todos os seus fracassos, o Duende Verde decide, então, atacar os entes queridos do herói. A vítima escolhida é Gwen Stacy, a namorada de Peter, que é raptada e levada para o alto de uma ponte.

O Aranha persegue o inimigo e, após uma luta violenta, o Duende arremessa Gwen. O herói tenta salvá-la com sua teia, mas é tarde demais. Ao levá-la para o topo da ponte, ele percebe que sua namorada está morta.

Transtornado com a tragédia, Peter decide se vingar e, com a ajuda de Robbie Robertson, seu amigo e jornalista do Clarim Diário, localiza a base secreta do vilão. Os dois combatem novamente e o Duende não consegue se defender da fúria do Homem-Aranha. Mas o herói não leva a vingança até o fim e desiste de matar o Duende Verde.

Aproveitando-se disso, o vilão controla seu planador e o dispara contra o Cabeça de Teia, que desvia graças ao seu sentido de aranha. O objeto acerta o Duende Verde no peito, perfurando-o e pondo fim à sua vida.

Devido à sua importância, a trama foi adaptada para diversas mídias, incluindo dois filmes: o primeiro *Homem-Aranha*, de 2002, em que Gwen foi substituída por Mary Jane, e *O Espetacular Homem-Aranha 2*, de 2014. Embora Mary Jane tenha se tornado posteriormente o grande amor do Aracnídeo, o impacto da morte de Gwen permanece com o herói até hoje.



Mulheres na geladeira

Depois de Gwen, matar personagens virou um clichê das HQs de heróis. E as mulheres foram as mais afetadas, pois, como a maioria dos protagonistas é homem, atingir suas namoradas, amigas e mães virou uma forma de afetá-los sem tirá-los de cena. Antes chamada de "Síndrome de Gwen Stacy", hoje essa prática é conhecida como "Mulheres na Geladeira", nome do site da roteirista Gail Simone (que bate pesado nesse viés machista) e que faz referência a uma HQ do Lanterna Verde Kyle Rayner, em que ele acha a namorada Alex, morta pelo Major Força, dentro da geladeira de sua casa. Prova de que a busca pelo choque superou a necessidade de se contar uma boa história.

1



BASTIDORES DA MORTE

Os autores da história admitiram que a decisão de matar Gwen veio da falta de alternativas para o relacionamento entre ela e Peter Parker. Os dois tinham um namoro tão sério, que só havia dois caminhos a seguir: ele revelar sua identidade para Gwen, na época, algo inaceitável para a Marvel, ou os dois se casarem, o que envelheceria muito um personagem que estava no final da adolescência. A vítima original do Duende seria a Tia May, mas concluiu-se que mantê-la viva era o melhor viés para manter interessante o conceito de identidade secreta, e porque, se Peter perdesse sua figura materna, se aproximaria mais da idade adulta, o que poderia afastar a identificação dos leitores mais jovens.



DC COMICS



GRANT MORRISON



HOWARD PORTER



1997



2008. PANINI



①

Liga da Justiça Fase Morrison

N

a segunda metade dos anos 1990, após 60 números da fase humorística (página 56) e períodos fraquinhos, a DC chamou Grant Morrison para voltar a fazer a Liga da Justiça brilhar. Para isso, ele escalou a equipe com "os sete maiores": Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Flash, Lanterna Verde, Aquaman e J'onn J'onz, o Caçador de Marte.

Logo na primeira saga, os alienígenas do Hiperclã visitam a Terra e prometem "salvá-la". Claro que era tudo (mais) um plano para conquistar o planeta. E a Liga não poderia permitir isso. O lance é que os inimigos estavam muito bem preparados e subjugaram os heróis um a um, exceto Batman.

Quando todos estavam aprisionados, Protex (que não era um sabonete, apesar do nome), o líder dos alienígenas, chia com seus comandados, pois era impossível demorarem tanto para capturar o Morcego. Afinal, ele era só um homem!

Então, o Superman, enfraquecido devido a um controle hipnótico que o fazia pensar estar sob a

radiação de kryptonita, balbucia: "O homem... mais perigoso... da Terra!"

O Batman descobre que os vilões eram marcianos brancos (diferentes de J'onn J'onz, que é verde), cuja principal fraqueza é o fogo. E aí, ele detona! Cercado de chamas, põe todos pra dormir na base da pancada.

A Liga escapa, mas parece tarde demais: naves marcianas estão aterrissando na Terra. Então, o Superman, pela tevê, conclama a população do mundo a acender tochas para chutar os inimigos de volta ao espaço.

No final, a Liga inaugura sua torre de vigilância na Lua, como primeira linha de defesa da Terra, em novas invasões.

Nesta fase, a revista da Liga da Justiça voltou a figurar entre as mais vendidas nos Estados Unidos, pois Grant Morrison não apenas explorava com competência os poderes e habilidades de cada integrante, mas também os fazia trabalhar muito bem juntos.

Entretanto, pouco depois, com a entrada de novos membros – Barda, Caçadora, Homem-Borracha, Órion, Aço, Zauriel e outros – e a mudança do Superman (durante um período, ele ficou azul, com um uniforme diferente e poderes elétricos), a qualidade foi decaindo, para decepção dos fãs.

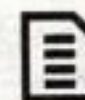
A Era de Ouro

Esta minissérie em quatro edições relata a volta dos heróis surgidos na Segunda Guerra Mundial para uma América que vai deixando de ser a Terra da Liberdade para se tornar uma nação paranoica com a ameaça comunista.

Sem usar os personagens mais populares da Sociedade da Justiça, a trama acompanha a vida de heróis menos conhecidos, como o superveloz Johnny Quick, que luta contra o alcoolismo e o divórcio; Átomo, um cara ignorado por todos e que busca na política um novo rumo; Tex Thompson, antes conhecido como Mr. América e agora um popular senador; e Paul Hunter, o caçador de nazistas obcecado em descobrir a verdade sobre a execução de Adolf Hitler. Aos poucos, essas e outras histórias se juntam até explodir em um dos conflitos mais brutais já publicados pela DC Comics.



DC COMICS



JAMES ROBINSON



PAUL SMITH



1993



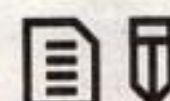
1998

METAL PESADO

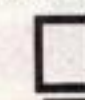
Elektra Vive



MARVEL COMICS



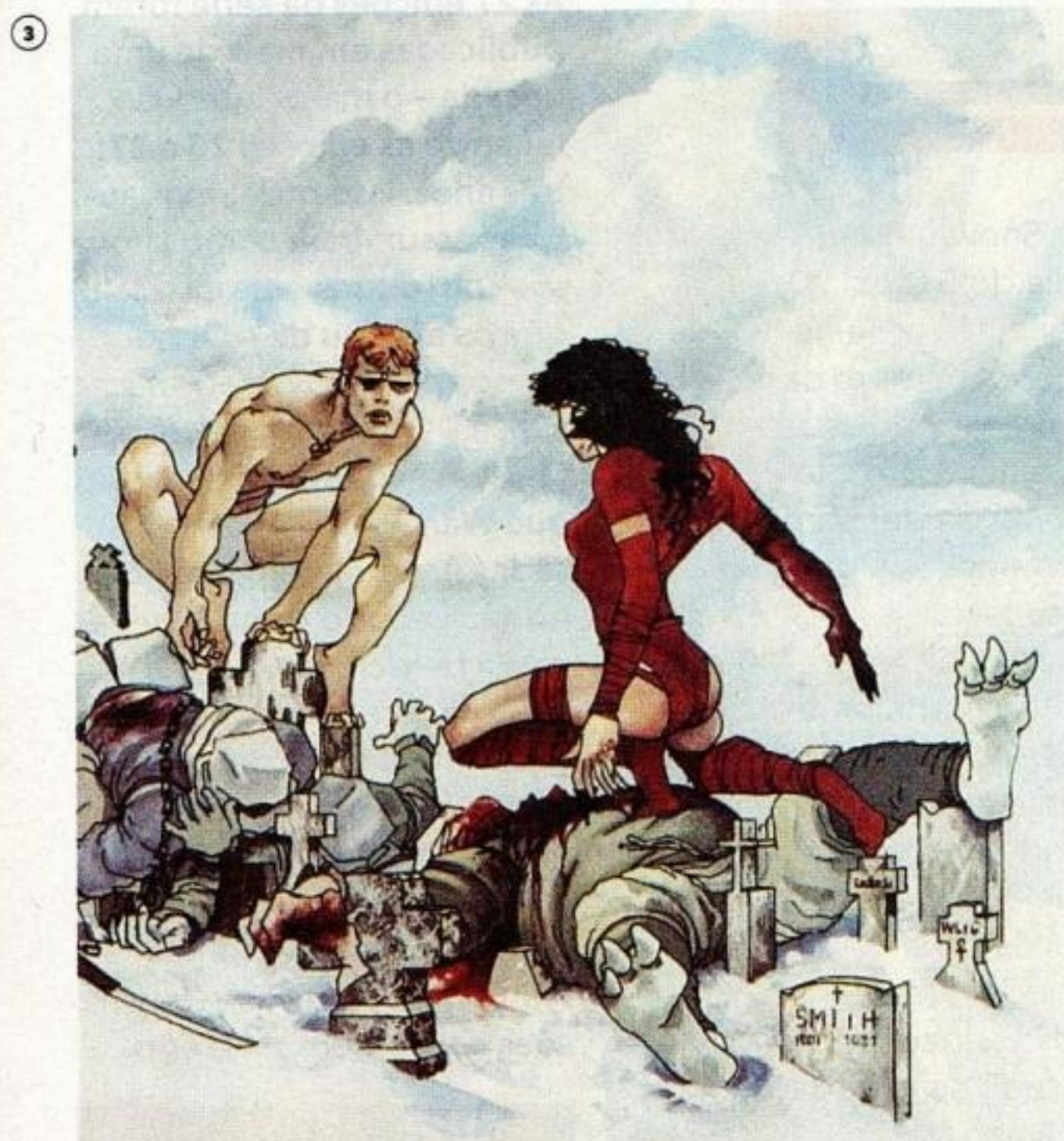
FRANK MILLER



1990



1991. ABRIL



Numa narrativa madura, repleta de referências aos quadrinhos europeus que inspiraram a obra de Frank Miller em toda a sua carreira, *Elektra Vive* é a última obra do autor com sua trágica personagem. A trama explora a culpa e a dor de Matt Murdock, o advogado cego alter ego do Demolidor, após o assassinato de Elektra, pelas mãos do vilão conhecido como Mercenário.

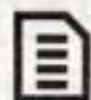
Murdock tem pesadelos que indicam que sua ex-amada está viva, o que se mostra verdadeiro: Elektra foi ressuscitada pelo Tentáculo, um clã ninja com influências demoníacas.

Mas Elektra se volta contra quem a trouxe do além e parte para impedir que o Mercenário também seja ressuscitado, desta vez numa forma invencível e imortal. A arte refinada de Miller, aliada às cores sombrias de Lynn Varley, complementam perfeitamente a narrativa desta bela *graphic novel*.





DC COMICS
WILDSTORM



WARREN ELLIS



JOHN CASSADAY



1999 – 2009



2014. PANINI



Planetary



Esta é a história de Elijah Snow, um investigador que nasceu no primeiro dia do Século 20, junto com outros seres especiais, que não envelhecem e têm poderes únicos. Ele é o novo membro da Organização Planetary, que investiga a história oculta do planeta. Ao lado de Jakita Wagner e do Bate-rista, esses Arqueólogos do Impossível desvendam um mundo estranho, habitado por monstros gigantes, fantasmas vingativos e heróis esquecidos.

Planetary é um jogo de referências que reapresenta, por uma lente desoladora e fantástica, fatos relevantes da cultura pop no Século 20. As referências vão de *Godzilla* a 2001 – *Uma Odisseia no Espaço*, passando por Sherlock Holmes, Quarteto Fantástico, pelas obras de Julio Verne e H.G. Wells, os personagens sombrios do selo Vertigo e muitos mais.

A cada edição, a capa e o logotipo eram alterados para refletir o gênero e a obra homenageados. E o mais impressionante: ao final, tudo se encaixa perfeitamente, em uma jornada de tirar o fôlego.

UMA LONGA ESPERA

Foi preciso paciência para ler a conclusão de *Planetary*. As 27 edições da série foram publicadas em mais de uma década – o maior intervalo foi entre as edições 26 e 27: três anos. Isso porque os autores assumiram compromissos com outras editoras, o que os afastou do título por longos períodos. Mesmo assim, a DC continuou acreditando na equipe, e permitiu que Warren Ellis e John Cassaday encerrassem a revista no seu próprio ritmo. A série ainda teve *crossovers* (encontros com outros personagens) medianos com a Liga da Justiça e outra criação de Ellis, o grupo Authority, e uma história fantástica com o Batman, na qual o Planetary interage com diversas versões do Homem-Morcego.

A Morte do Capitão Marvel

O Capitão Mar-Vell era um soldado kree que traiu os planos de invasão de seu próprio povo para proteger a Terra. Em uma luta com o vilão Nitro, ele foi exposto a um gás nocivo que causou um agressivo câncer em seu corpo.

Os kree possuem a ciência médica necessária para salvá-lo, mas se recusam a ajudar. E a única coisa que diminui os efeitos da doença, os braceletes energéticos que dão poderes ao Capitão, também impedem que qualquer outro tratamento surta efeito.

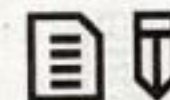
A Morte do Capitão Marvel é uma das raras ocasiões em que um tema tão sério quanto o câncer foi abordado numa HQ. A luta do herói pela vida e a gradual aceitação de que a morte não viria em combate, mas sim devido à doença, é um dos momentos mais tocantes já publicados pela Marvel.



2



MARVEL COMICS



JIM STARLIN



1982



1988 . ABRIL

Astro City

1



Astro City é uma série com uma proposta diferente: mostrar o aspecto humano de um universo de super-heróis, os momentos de reflexão e os pequenos dramas que ocorrem em meio às grandes sagas e conflitos cósmicos.

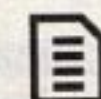
As histórias têm como pano de fundo a cidade que batiza a série, onde vivem dezenas de heróis, vilões, entidades sobrenaturais e pessoas normais que convivem com essa loucura toda.

A série vai apresentando novos personagens e seus dramas: de ex-debentados superpoderosos que querem abandonar a vida de crime a gente comum que teve seus entes queridos apagados da realidade por uma alteração no espaço-tempo.

Cada conto dessa cidade incrível traz momentos que surpreendem pela caracterização e profundidade de personagens que, embora novos, parecem muito familiares aos leitores.



DC COMICS
WILDSTORM



KURT BUSIEK



BRENT ANDERSON
E ALEX ROSS



1995

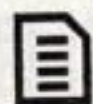


2008 . PIXEL MEDIA





MARVEL COMICS



KURT BUSIEK



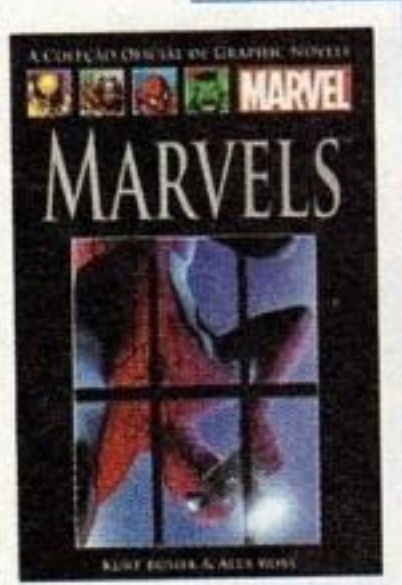
ALEX ROSS



1994



2013 . SALVAT



Marvels

Este foi o primeiro grande sucesso do ilustrador Alex Ross, que, por suas pinturas realistas, se tornou um dos principais artistas dos quadrinhos das últimas décadas – o cara chegou a desenhar o pôster do Oscar em 2002, na 74ª edição do prêmio.

A premissa da série foi mostrar como seria, para um humano comum, ver o surgimento dos super-heróis nos Estados Unidos. O protagonista é o fotógrafo Phil Sheldon, que testemunha o que ele mesmo batiza de “Era das Maravilhas”.

Lançada originalmente como uma minissérie em quatro capítulos, *Marvels* se estende de 1939 ao início da década de 1970. Nesse período, Sheldon presencia as primeiras aparições do Tocha Humana Original, a chegada de Namor a Nova York, a participação do Capitão América na Segunda Guerra Mundial e todo o início do Universo Marvel, enquanto registra a admiração e o medo que o cidadão comum nutria por aqueles homens uniformizados que passaram a lutar pelas ruas da cidade.

Na obra, Sheldon presencia os principais momentos da Marvel, como o surgimento do Homem-Aranha, a reação das pessoas às primeiras aparições dos X-Men, a chegada de Galactus e do Surfista Prateado à Terra, as missões iniciais dos Vingadores, o casamento de Reed Richards (Senhor Fantástico) e Susan Storm (Mulher Invisível) e muitos outros.

Ao mesmo tempo, é possível acompanhar o envelhecimento de Phil Sheldon. Afinal, diferentemente das “maravilhas” que retratava, ele não conseguia se manter sempre jovem.

Marvels surpreendeu por mostrar uma visão mais intimista da “Casa das Ideias” (como a Marvel é chamada). E esse mérito é de Kurt Busiek, um nerd de carteirinha, que manja muito dos super-heróis da editora. Com a ajuda da arte detalhada de Ross, ele fez com que os leitores se sentissem “presentes” na linha de frente da criação de tantos personagens marcantes.

Outro ponto forte da obra, quando do lançamento das edições originais, foram as belas capas criadas por Alex Ross e Joe Kaufman, que destacavam o título em uma sobrecapa de acetato e deixavam as ilustrações “limpas” para serem apreciadas pelos leitores.

A Morte do Superman

Esta saga foi mais uma eficaz manobra de marketing do que uma boa história. Mesmo assim, é um momento marcante do Superman.

Num lugar indeterminado da Terra, um corpulento ser sai debaixo do solo e, sem falar nada, destrói tudo que encontra pelo caminho.

A Liga da Justiça é chamada, mas todos os seus integrantes levam um couro impiedoso. Até que surge o Superman. Mas nem ele consegue deter Apocalypse – o nome foi dado pelo Gladiador Dourado.

Os dois lutam sem parar, enquanto a criatura continua sua trilha de destruição até Metrópolis, o lar do Superman. Com afiadas protusões ósseas, Apocalypse vai castigando o herói, rasgando seu uniforme e fazendo-o sangrar muito.

Quando o Homem de Aço descobre que os ossos são extensões do esqueleto de Apocalypse, enfim consegue feri-lo. Mas a batalha só poderia ter um fim: ambos caem mortos e o Superman sucumbe nos braços de sua esposa Lois Lane (para o mundo,

ela era casada com seu alter ego, Clark Kent, mas a relação deixou de existir no último *reboot* da DC, em 2011).

Após a catástrofe, houve uma comoção mundial, um funeral pomposo e quatro seres tentaram ocupar o posto do defensor de Metrópolis. Mas como era previsível, tempos depois, o verdadeiro Homem de Aço voltou do “além”. Ele não havia morrido: seu corpo, por funcionar como uma bateria de energia solar, havia quase se esgotado. Quando “recarregou”, o herói ressurgiu com uma diferença: passou a usar cabelos compridos durante um tempo.

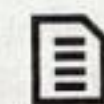
Tempos depois, Apocalypse também voltou e foi revelado que ele era fruto de pesquisas de clonagem realizadas em Krypton. O Superman, claro, o encarou novamente, mas o vilão nunca mais deu tanto trabalho e acabou caindo no ostracismo.

Quando a DC lançou *A Morte do Superman*, as vendas da revista do personagem estavam baixíssimas. A saída encontrada foi radicalizar. A qualidade da trama deixou a desejar, mas a estratégia, inegavelmente, funcionou: as tiragens foram enormes, a mídia no mundo todo foi gigantesca e, de um modo ou de outro, o Superman voltou a voar “para o alto e avante”.

1



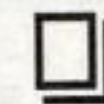
DC COMICS



VÁRIOS



VÁRIOS



1992



2009 / 2010
PANINI

TOP

10

Séries Animadas



10

①



Super Choque . 2000 - 2004

Criado como parte da Milestone, um selo da DC Comics para heróis de diferentes etnias, Super Choque ganhou sua série animada em 2000 e fez tanto sucesso entre os fãs da linha animated que logo ganhou a companhia de astros como Batman, Batman do Futuro, Lanterna Verde e Liga da Justiça.

9

②



X-Men Evolution . 2000 - 2003

Aproveitando o clima escolar das primeiras aventuras do grupo nas HQs, apresenta versões bem diferentes dos personagens, transformando heróis como Wolverine e Tempestade em professores e outros, como Ciclope e Jean Grey, em alunos adolescentes e rivais da Irmandade de Mutantes.

8

②



Séries (des)Animadas Marvel . 1966

Feito com pouca grana, animação precária e imagens e histórias tiradas das HQs, o primeiro projeto animado da Marvel tinha tudo para dar errado, mas virou um clássico, cultuado até hoje pelos fãs das precárias e divertidas séries de Namor, Capitão América, Hulk, Thor, Homem de Ferro e Vingadores.

7

②



X-Men . 1992 - 1997

Ao contrário de *X-Men Evolution*, seguia de perto os gibis da época. Com traço baseado na arte de Jim Lee e versões simplificadas das histórias escritas por Chris Claremont, não só popularizou os mutantes na TV como ajudou a revista dos heróis a alcançar vendas até hoje imbatíveis nos EUA.

6

②



Homem-Aranha . 1994 - 1998

O amigão da vizinhança teve diversas animações, e cada fã tem sua versão favorita. Mas a série produzida sob o comando de Avi Arad (um dos principais responsáveis pela invasão da Marvel nos cinemas) é, indiscutivelmente, o maior sucesso do Homem-Aranha nas telinhas até hoje.

3

①



Superamigos . 1973 - 1985

Não há fã de gibis e animações nascido entre os anos 70 e 80 que não tenha carinho por esta série da Hanna-Barbera. Baseado na Liga da Justiça, *Superamigos* uniu os principais heróis da DC, além de criar personagens inéditos, como Chefe Apache, Raio Negro, El-Dorado e os Super-Gêmeos.

5

①



Os Jovens Titãs . 2003 - 2006

Abusando da influência dos animes, soube unir nas aventuras de Robin, Ciborgue, Mutano, Estelar e Ravena altas doses de humor e muita ação e suspense. Recentemente, a nova série *Teen Titans Go!* seguiu de perto o caminho deste desenho, com tramas com uma pegada mais engraadinha.

2

①



Batman – A Série Animada . 1992 - 1995

Liderada pela dupla formada por Bruce Timm (desenhista) e Paul Dini (roteirista), a equipe desta animação foi responsável pela volta em grande estilo da DC às TVs – seu traço virou sinônimo do “estilo *animated*”. Inclusive, é considerada por muitos fãs como a melhor série do Morcego.

4

①



Justiça Jovem . 2010 - 2013

Criada após o sucesso de *Jovens Titãs*, mostrou uma mudança radical em relação às animações anteriores da Warner/DC. Com um traço mais parecido com o das HQs e um clima sombrio, colocou os parceiros-mirins da editora em uma rede de intrigas que envolveu seus principais heróis e vilões.

1

①

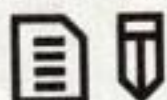


Liga da Justiça sem Limites . 2004 - 2006

Após o sucesso de *Batman* e *Superman*, *Liga da Justiça/Liga da Justiça sem Limites* levou à TV muitos heróis e vilões da DC e se tornou a série baseada em HQs de maior sucesso desde *Superamigos*. Os roteiros inteligentes que marcaram toda a linha *animated* a transformaram em um clássico.



DC COMICS



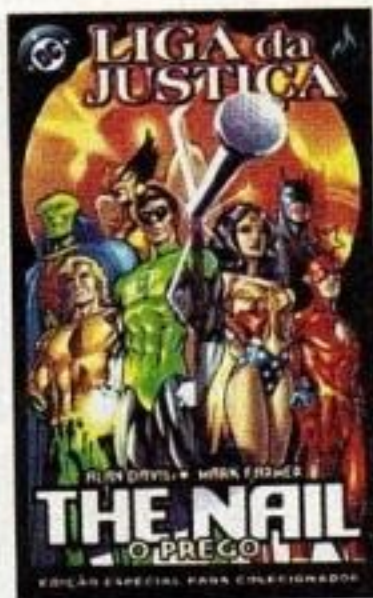
ALAN DAVIS



1998



2005. MYTHOS



O Prego

Livre das “amarras” da cronologia, a linha *Elseworld* (no Brasil, *Túnel do Tempo*) ofereceu grandes histórias, como *Liga da Justiça – O Prego*.

Nela, por causa de um prego, o mundo não conheceu o Superman: no dia em que encontrariam a nave kryptoniana, Jonathan e Martha Kent não saíram de casa por causa de um pneu furado.

Tempos depois, Lex Luthor, prefeito reeleito de Metrópolis (uma das raras cidades que não possui superseres), intensifica sua campanha contra os meta-humanos. Na tevê, o secretário municipal Jimmy Olsen engrossa o coro, dizendo que os verdadeiros heróis são os humanos comuns.

Pra piorar, o Arqueiro Verde, ex-membro da Liga da Justiça, diz em rede nacional que os meta-humanos são alienígenas que querem conquistar o mundo. A razão da “traição” é que, após um combate, ele ficou paraplégico e o Gavião Negro morreu.

Enquanto os membros da Liga – Batman, Lanterna Verde, Flash, Eléktron, Mulher-Maravilha,

Mulher-Gavião, Aquaman e Caçador de Marte – discutem como devem agir, outros heróis são atacados sem dó.

Um plano bem armado faz a população ver os heróis agindo violentamente (Batman é filmado espancando o Coringa, depois que o vilão mata Robin e Batgirl) e se voltar contra eles.

Então, o mentor se revela: Jimmy Olsen, modificado em um experimento com o DNA achado na nave vazia descoberta no Kansas anos antes. Assim, ele virou um perfeito kryptoniano e queria reconstruir seu planeta na Terra.

Após massacrar a Liga em Smallville, Jimmy vai matar Batman, quando um fazendeiro Amish tenta detê-lo. O vilão dispara uma rajada ótica no homem, que, milagrosamente, nada sofre.

Olsen deduz que encontrou o último sobrevivente de Krypton e tenta convencê-lo a ser seu aliado. Diante da negativa, mata os pais adotivos do rapaz e os dois se engalfinham num combate com porrada pra ninguém botar defeito. No final, Kal-El (como Jimmy o chamou) vence e, com o tempo, os heróis reconquistam a confiança do povo, graças a um certo Superman, que passa a integrar a Liga da Justiça.

Em 2007, a Panini lançou *Liga da Justiça – Outro Prego*, que continua a saga.

A Queda de Murdock

Considerada como uma das melhores HQs de todos os tempos, esta saga nasceu no título mensal do Demolidor, e mostra a maior vitória de Wilson Fisk, o Rei do Crime, sobre seu maior inimigo.

Anos antes, quando as baixas vendas ameaçavam o título do Demolidor de cancelamento, o então novato Frank Miller, que escrevia e desenhava, o tornou um sucesso. Dali pra frente, ele virou um dos artistas mais requisitados dos Estados Unidos.

Após criar histórias como *Ronin* e *O Cavaleiro das Trevas* para a DC, e tramas curtas para a Marvel, o autor retornou ao herói que o consagrou quebrando tudo. Desta vez, assumiu só os roteiros, deixando a arte para David Mazzucchelli. Miller, então, criou uma história que revirou o universo do advogado cego Matt Murdock e seu alter ego, fazendo-o perder tudo, para ressurgir ainda mais forte.

A *Queda de Murdock* começa com o retorno de Karen Page, uma antiga namorada de Matt, e a venda de seu maior segredo: a identidade secreta do

Demolidor. De posse dessa informação, Wilson Fisk usa todo o seu império do crime para destruir a vida do herói, que desce ao fundo do poço.

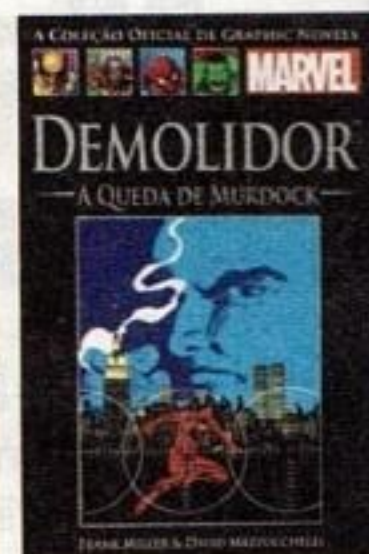
Com sua casa em chamas, sua carreira destruída e todos os seus amigos em perigo, Matt Murdock precisa enfrentar seus demônios pessoais para arrancar uma improvável vitória contra o crime organizado de Nova York.

A reta final da saga mostra o incrível ressurgimento do herói e o último grande ataque do Rei do Crime e sua arma secreta: o insano supersoldado Bazuca, viciado em pílulas com as cores da bandeira dos Estados Unidos e extremamente violento.

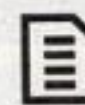
Com a ajuda do Capitão América e uma rápida participação dos Vingadores, Bazuca é derrotado pelo Demolidor e, em seguida, levado à sede do Clarim Diário, onde toda a história secreta de Fisk e sua ligação com o crime finalmente são denunciadas.

Muito mais uma trama de máfia, nos moldes de clássicos do cinema, como *O Poderoso Chefão*, do que uma aventura de super-heróis, *A Queda de Murdock* tornou-se um parâmetro para todas as histórias do Homem sem Medo até hoje, servindo de referência para numerosos artistas e roteiristas.

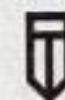
①



MARVEL COMICS



FRANK MILLER



DAVID MAZZUCHELLI



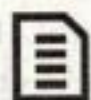
1986



2014. SALVAT



DC COMICS



VÁRIOS



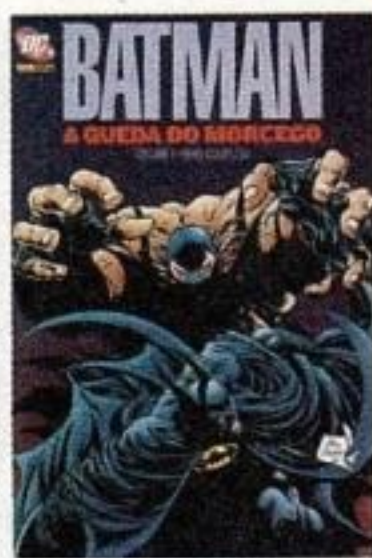
VÁRIOS



1993



2008 . PANINI



①

A Queda do Morcego

Em 1993, a DC criou o vilão Bane, hoje famoso nos games e filmes. Ele nasceu e cresceu numa prisão (para pagar pelos crimes do pai fugitivo) em Santa Prisca, uma fictícia republiqueta caribenha, onde aprimorou seu físico e intelecto até ser respeitado por todos. Aí, adivinha quem o diretor da cadeia escolheu como cobaia num experimento com a droga anabolizante chamada Veneno!

Bane sobreviveu, ficou forte à beça e fugiu. Enfim em liberdade, decidiu dominar o submundo de Gotham City. Para isso, precisaria eliminar o Batman.

Depois de estudar minuciosamente o herói, Bane explode o Asilo Arkham e liberta todos os cativos, fazendo Batman trabalhar sem parar para recapturá-los. Quando o Morcego chega ao limite da exaustão, o vilão surge na batcaverna (até isso ele descobriu!) e, após uma luta desigual, quebra a coluna do Cavaleiro das Trevas.

O caminho estaria livre, mas Bruce Wayne, numa cadeira de rodas, elege um sucessor: Jean Paul

Valley, ou Azrael, um cavaleiro da ordem secreta de São Dumas.

Um grave equívoco. Trocando o tradicional uniforme por uma armadura *high-tech*, ele derrota Bane, mas depois pira: expulsa Alfred e Robin da batcaverna e se torna mais e mais violento – chega até a deixar um bandido morrer. Gotham City estranha a mudança de comportamento do “Batman”.

Assim, Bruce Wayne precisa combater o Batman que criou. E só consegue porque a doutora Shondra Kinsolving usa seus misteriosos poderes curativos para fazer com que o herói volte a andar (ah, os quadrinhos!). Em seguida, ele treina feito um maluco para recuperar a forma e retornar à ação.

Só que Gotham era pequena demais para os dois. Após uma batalha violenta, Azrael recobra a razão e o Batman, o seu posto de guardião da cidade.

A saga não é um primor, especialmente por ter se alongado muito – foram mais de 1.100 páginas até o desfecho. Ainda assim, representou uma das maiores mudanças nos mais de 75 anos de existência do Batman.

No Brasil, a Panini só lançou um volume da saga compilada. Apesar de prometer concluí-la, até hoje os leitores esperam pelos outros dois.

Flash de Dois Mundos

Este foi o primeiro encontro entre dois Flashes: Barry Allen, que havia surgido há apenas seis anos, e Jay Garrick, que estreou em 1941 e não aparecia nos gibis desde o final dos anos 1940.

Na história, eles são de universos diferentes: a Terra 1, habitada pelos heróis contemporâneos da DC, como a Liga da Justiça; e a Terra 2, onde vivem os heróis veteranos da Segunda Guerra, unidos em outro supergrupo, a Sociedade da Justiça.

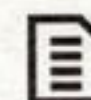
Foi a primeira vez em que a ideia de um multiverso – infinitos universos parecidos, mas não idênticos – apareceu nas HQs. Na verdade, é uma das primeiras menções do conceito na ficção como um todo. E ele se espalhou não apenas pela DC, mas também por outras editoras, seriados, jogos e livros, que foram influenciados direta ou indiretamente por este pequeno conto.



①



DC COMICS



GARDNER FOX



CARMINE
INFANTINO



1961



2010. PANINI

Futuro Imperfeito

②



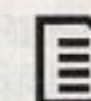
Cerca de 100 anos no futuro, o mundo foi devastado pelas guerras nucleares. Os heróis morreram. Só um local resiste: a degenerada Distopia, uma cidade protegida pelo Maestro, uma versão do Hulk que pirou após anos de perseguição e exposição à radiação. Mas isso também aumentou seus poderes.

Um grupo clandestino liderado por Rick Jones, ex-melhor amigo do Hulk e, agora, um frágil idoso, luta para livrar Distopia das garras do ditador.

Assim, a resistência usa uma das máquinas do tempo do Dr. Destino para levar o Hulk do nosso tempo para o futuro. Horrorizado com o vilão que está destinado a se tornar, o herói (então com a inteligência de Bruce Banner no corpo do Gigante Esmeralda) tem um combate épico contra sua versão mais experiente, poderosa e cruel.



MARVEL COMICS



PETER DAVID



GEORGE PEREZ



1992

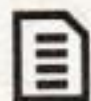


2014. PANINI





MARVEL COMICS



BRIAN MICHAEL
BENDIS



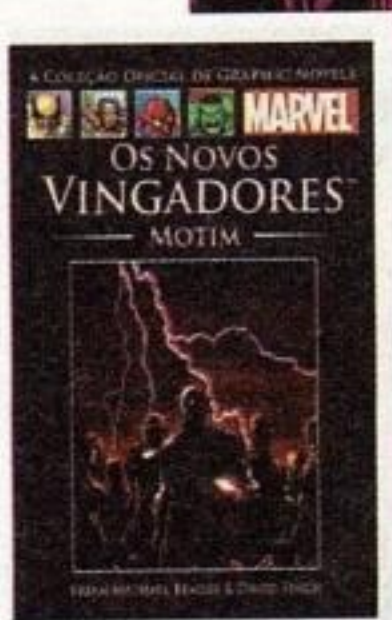
DAVID FINCH



2005



2014. SALVAT



Os Novos Vingadores



pós o fim da saga *Vingadores – A Queda*, a equipe estava, literalmente, acabada. Com a morte do Gavião Arqueiro e do Valete de Copas e o enlouquecimento da Feiticeira Escarlata, os demais membros decidiram encerrar as atividades do grupo.

Parecia o fim dos Vingadores, mas estamos falando de super-heróis! Então, assim como aconteceu na formação da equipe original, em 1963, um grande mal uniria um novo e inusitado time de heróis.

Após um blecaute gerado pelo Electro na prisão de segurança máxima conhecida como A Balsa, dezenas dos maiores supercriminosos do planeta escaparam. Por isso, coube a Matt Murdock (o Demolidor), Luke Cage, Jessica Drew (a primeira Mulher-Aranha), Sentinela, Homem-Aranha, Homem de Ferro e Capitão América resgatar os agentes da SHIELD e evitar a destruição total da penitenciária, impedindo que parte dos vilões fugisse.

Com exceção do Sentinela e do Demolidor, que recusou o convite para ingressar na equipe, os

Novos Vingadores seguiram os fugitivos até a Terra Selvagem, onde encontraram Wolverine e, juntos, derrotaram o mutante Sauron, um dos supercriminosos que escapou da Balsa, e, de quebra, cobriram de porradas uma equipe renegada de agentes da SHIELD, liderados pela segunda Viúva Negra.

Com o acréscimo de Wolverine, no segundo arco de aventuras, os heróis reuniram as maiores mentes do Universo Marvel para revelar o seu maior segredo: qual a verdadeira história de Robert Reynolds, o Sentinela.

Com a ajuda dos X-Men, Inumanos, SHIELD e Quarteto Fantástico, Reynolds e seu alter ego foram salvos de uma intrincada armadilha psíquica criada por Jason Wyngarde, o Mestre Mental (antigo membro do Clube do Inferno, grupo inimigo dos heróis mutantes). Enfim, o herói mais poderoso da Terra recuperava o controle de sua mente.

Vindo dos quadrinhos independentes, Bendis conseguiu unir seus diálogos ágeis a uma formação bastante inusitada da superequipe, com nomes improváveis, como Wolverine e Homem-Aranha. O seu trabalho não apenas revitalizou o título, como transformou os Vingadores na principal franquia da Marvel nos anos 2000.

Deuses e Mortais

Como rolou com Superman e Batman, a Mulher-Maravilha também teve sua origem reformulada após *Crise nas Infinitas Terras* (página 23). O responsável foi George Pérez, que fortaleceu a ligação da personagem com a mitologia grega.

Tudo começa numa discussão no Olimpo, que culmina com a criação da raça das amazonas, como forma de os mortais continuarem adorando as divindades gregas. Mas Ares, o deus da guerra, sai contrariado, pois preferia obter isso à força.

Milhares de almas reencarnam como as belas amazonas e passam a habitar Themyscira. Só uma fica no firmamento, pois teria um destino especial.

Anos depois, quando se vingam de Hércules e seus homens, que as humilharam e aprisionaram, a rainha Hipólita e suas amazonas são condenadas a usar os braceletes (como símbolo de seu cativeiro) e a morar numa ilha que guarda um mal inominável.

É lá que surge, séculos mais tarde, a Mulher-Maravilha. Quando morreu, em outra vida, Hipólita estava

grávida. Então, com o barro ela molda um bebê que recebe várias dádivas dos deuses e ganha vida. Nascia Diana.

Tempos depois, Ares resolve destruir o mundo dos homens; e só uma campeã das amazonas, eleita num torneio, poderá detê-lo. Disfarçada, pois foi proibida de participar pela mãe, Diana vence, recebe um uniforme, os braceletes de prata e o laço da verdade e parte para os Estados Unidos.

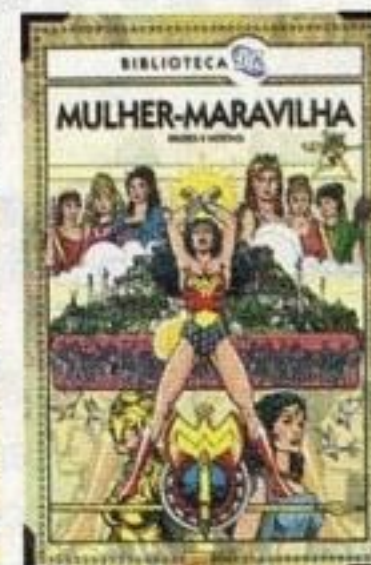
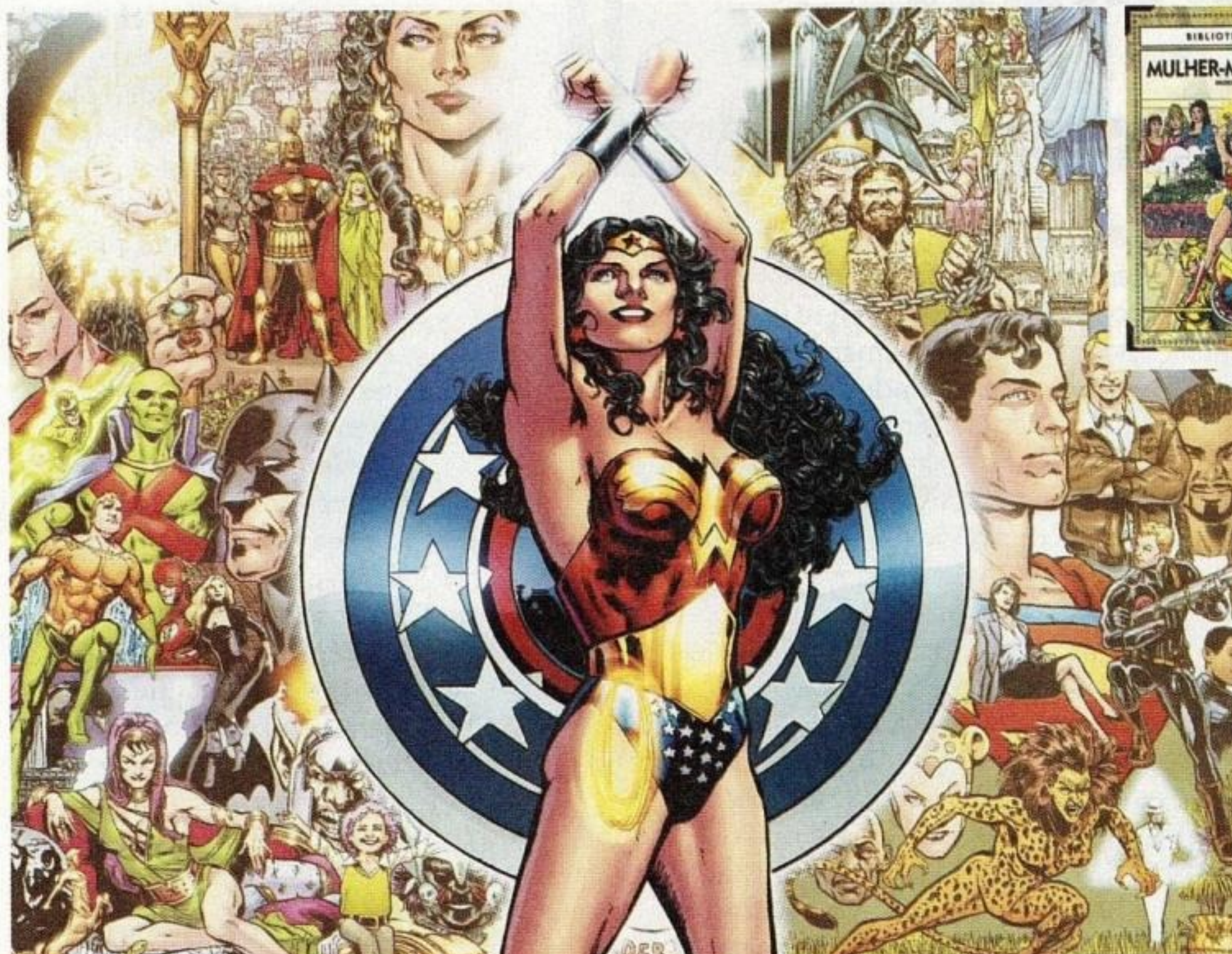
Ares queria semear a discórdia, para começar uma guerra mundial. Ataques terroristas acontecem em vários países e a União Soviética e os Estados Unidos se mobilizam para o conflito.

Para impedir, a Mulher-Maravilha enfrenta Ares, que a espanca. Prestes a ser morta, ela o envolve com o laço da verdade; e o deus da guerra percebe que, se seu plano desse certo, governaria uma esfera fumegante e sem vida.

Ares admite seu erro e diz que não mais tomaria parte na condenação do homem. E, antes de partir, diz a Diana que caberá a ela ensinar os mortais a salvarem-se de si mesmos.

No final, na Ilha Paraíso, Diana é curada por Poseidon, o deus dos mares, que atende um pedido de Zeus. Recuperada, ela volta aos EUA, onde começaria o legado da Mulher-Maravilha.

2



DC COMICS



GEORGE PÉREZ



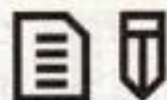
2003



2008 . PANINI



MARVEL COMICS



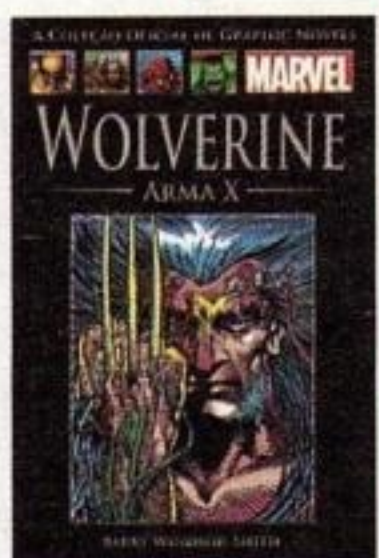
BARRY
WINDSOR-SMITH



1994



2014. SALVAT



1

Arma X

passado de Wolverine sempre foi um mistério até o lançamento de *Arma X*, que mostra o processo brutal que o tornou uma máquina de matar. Os implantes de adamantium, metal que tornou suas garras e ossos indestrutíveis, e a lavagem cerebral que apagou as memórias do herói foram apresentados de maneira fenomenal nesta história que, para muitos, é a origem definitiva do mutante.

Logan é reconstruído física e mentalmente pelo Projeto Arma X, uma organização secreta liderada pelo Doutor Cornelius e o misterioso Professor. Juntos, eles conduzem experimentos tão cruéis, que só o fator de cura salva a vida de Wolverine.

Lentamente, o mutante vai liberando o seu lado animalesco, até conseguir fugir dos laboratórios, rumo às montanhas geladas do Canadá.

Além de revelar a origem até então desconhecida das garras e ossos metálicos do herói, *Arma X* marcou época também pela forma com que Barry Windsor-Smith trabalhou o roteiro e a arte.

O MISTÉRIO DAS GARRAS

Arma X é tão importante, que vários de seus conceitos foram usados nos filmes *X-Men 2* e *Wolverine*. Mas apesar de esta história ter mostrado o processo de implante do adamantium nos ossos de Wolverine, foi a saga *Atrações Fatais* (1997) que definiu uma importante questão a respeito das garras do herói mutante. Nesta aventura, após um violento combate com Magneto, Wolverine tem todo o metal do seu corpo retirado pelo vilão, pelos poros (é quase possível "sentir" a dor do herói), revelando que, por baixo do adamantium, havia garras de ossos. Até então, todos imaginavam que elas eram implantes artificiais de metal, e não parte do organismo de Logan.

Grandes Astros Superman



Superman resgata uma equipe de cientistas que analisava a superfície do Sol. No entanto, a exposição excessiva à radiação solar começa a destruir suas células. Ao descobrir que tem pouco tempo de vida, o herói embarca numa jornada de autodescoberta e busca deixar um legado duradouro e inspirador para a humanidade.

O objetivo da série foi criar uma história atemporal do Homem de Aço, livre das imposições da cronologia. Assim, Grant Morrison reuniu elementos de todas as versões do personagem nos quadrinhos, no cinema e na tevê. Ou seja, há um pouco dos filmes de Christopher Reeve, mas também dos gibis dos anos 1960 aos 1990. Uma saga que reverencia os clássicos, sem citá-los diretamente.

Ao longo da trama, é mostrada a relação do Superman com coadjuvantes como Lois Lane, Jimmy Olsen, seu pai biológico Jor-El, seu pai adotivo, Jonathan Kent, e, claro, seu principal inimigo, Lex Luthor. Versões modernizadas de vilões clássicos

como Bizarro e o Parasita, aparecem ao lado de novos personagens, como Leo Quintum, um gênio que auxilia o herói e representa o lado bom da ciência, em contraposição a Luthor.

A saga é marcada por batalhas constantes contra inimigos que são, em última análise, versões do próprio herói, como Atlas, Hércules, vilões kryptonianos e o esquisito Bizarro. Esses conflitos mostram que não são os poderes que fazem o herói, mas sua ética e a inabalável fé na humanidade e em tudo que ela possui de melhor.

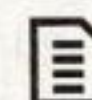
No final, há um conflito no qual Luthor adquire os poderes do herói, e o Superman chega ao limite de sua fragilidade. Mas o que o vilão não previa é que, ao ganhar as habilidades do Homem de Aço, assimilaria também o seu ponto de vista. Isso leva Luthor a conclusões profundas sobre a humanidade.

Em vez das tentativas equivocadas de realismo e drama, vistas em muitas HQs "maduras" recentes, a série homenageia todos os elementos fantásticos do universo do Superman e foca na profundidade que o personagem traz: dentro de cada trabalhador tímido, pressionado pelo chefe e que admira uma garota que não o enxerga, existe um Homem de Aço em potencial.

2



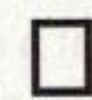
DC COMICS



GRANT MORRISON



FRANK QUITELY



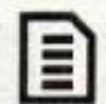
2005



2012. PANINI



DC COMICS



ALAN MOORE



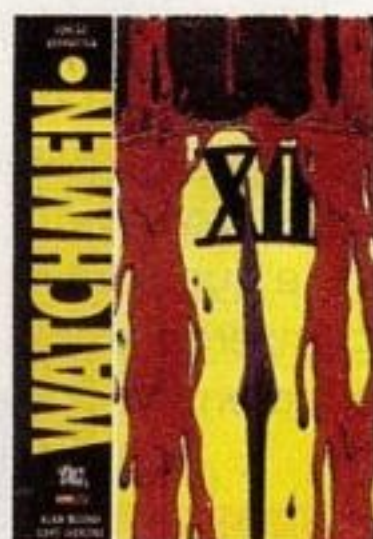
DAVE GIBBONS



1986



2013. PANINI



Watchmen

①



fácil resumir a importância de Wa-

tchmen: mesmo sem nenhum super-herói famoso, ela é considerada por muitos como a melhor história do gênero até hoje. Mérito de Alan Moore.

Tudo começa com o assassinato do Comediante, um herói do passado que, assim como os demais, foi "aposentado" por um decreto do governo após a insatisfação do povo e da polícia com os vigilantes.

O Comediante nunca foi um modelo de conduta. O cara tentou estuprar a heroína Espectral, sua colega na equipe Minutemen; e no Vietnã matou uma mulher que esperava um filho dele. Ou seja, tinha muitos inimigos. Por isso, o violento e perturbado Rorschach investiga o crime e, com a ajuda do Coruja, vai se aprofundando no caso.

Enquanto isso, o poderoso Dr. Manhattan se exila em Marte após ser acusado de causar câncer em algumas pessoas. E o mundo fica à beira da Terceira Guerra Mundial, quando a Rússia invade o Afeganistão e o presidente dos Estados Unidos, Richard Nixon, promete revidar.

Em suas investigações, Rorschach e Coruja descobrem algo aterrador: tudo que aconteceu aos ex-vigilantes, da morte do Comediante ao afastamento do Dr. Manhattan, fazia parte de um plano tão brilhante quanto cruel. Afinal, ele termina dizimando metade da população de Nova York e pondo a culpa num ataque alienígena. Mas, no fim, o mentor do ardil (cuja identidade choca os personagens e os leitores) consegue seu objetivo: a Rússia deixa o Afeganistão e a Guerra Mundial é descartada.

Moore queria usar os recém-adquiridos heróis da Charlton, mas a DC não permitiu. Então, o jeito foi criar "equivalentes": Dr. Manhattan (Capitão Átomo), Questão (Rorschach), Ozymandias (Thunderbolt), Comediante (Pacificador), Coruja (Besouro Azul) e Espectral II (Sombra da Noite).

Numa trama cheia de referências, o autor ainda aborda temas como sistemas caóticos, relatividade, teoria de fractais e metafísica. Tudo com a bela arte de Dave Gibbons. Não por acaso, *Watchmen* ganhou muitos prêmios e virou objeto de estudo em universidades pelo mundo.

Moore costumava dizer: "Frank Miller, com *O Cavaleiro das Trevas*, reconstruiu os super-heróis. Eu, com *Watchmen*, os destruí". Não, ele apenas mostrou que, em boas mãos, o gênero ainda tem muito a oferecer.



②

Além das páginas

Por causa dos direitos autorais de *Watchmen*, Alan Moore rompeu com a DC. A editora comprou a briga e permitiu que a obra fosse adaptada para outras mídias. Em 2008, saiu *Watchmen – The Complete Motion Comic*, uma animação meia-boca usando a arte de Gibbons. No ano seguinte, chegou aos cinemas *Watchmen*, dirigido por Zack Snyder. Mas o filme não emplacou – a bilheteria foi de 185 milhões de dólares, pouco perto das produções do gênero. Ainda em 2009, saiu em DVD a animação *Contos do Cargueiro Negro*, também com o documentário fictício *Sob o Capuz*, duas tramas paralelas da saga nos gibis. Alan Moore não aceitou *royalties* de nenhum produto.

①



O QUE VEIO ANTES?

A briga de Moore com a DC ganhou um novo capítulo em 2012, com o lançamento de *Antes de Watchmen*. A editora montou equipes criativas para contar, em oito minisséries (lançadas no Brasil em volumes encadernados, pela Panini), histórias dos personagens antes da saga que virou um clássico dos quadrinhos. Foram retratados: Coruja, Espectral, Rorschach, Dr. Manhattan, Comediante, Ozymandias, Dollar Bill & Moloch e Minutemen. Mas, mesmo assinadas por profissionais competentes do mercado, o resultado ficou muito aquém da série original. Aliás, apesar das vendas razoáveis, algumas das HQs merecem o rótulo de "esquecíveis". Alan Moore deve ter rido de orelha a orelha



MARVEL COMICS



JIM SHOOTER



MIKE ZECK E
BOB LAYTON



1984



2008. PANINI



①

Guerras Secretas



Primeira maxissérie da Marvel, *Guerras Secretas* ganhou os fãs por ser repleta de combates entre personagens como X-Men, Vingadores, Quarteto Fantástico, Hulk, Homem-Aranha, Doutor Destino, Magneto, Galactus, Doutor Octopus e outros.

A trama é simples: um ser onipotente, chamado Beyonder, leva os maiores heróis e vilões da Terra a um planeta distante e decreta: "destruam seus inimigos e todos os seus desejos serão realizados".

Além das lutas, a série explorou as relações de cada grupo. A desconfiança da maioria dos heróis em relação aos X-Men e Magneto, vistos como possíveis ameaças, os planos secretos de Destino e a constante ameaça de Galactus criavam uma tensão crescente entre os participantes da guerra.

Alguns heróis tiveram mudanças de impacto após a série: o Homem-Aranha voltou à Terra com o uniforme simbiote, que mais tarde viraria o vilão Venom, e o Quarteto Fantástico, devido à saída temporária do Coisa, integrou a Mulher-Hulk à equipe.

BONECOS E CRONOLOGIA

Guerras Secretas foi uma história criada por encomenda, para promover o lançamento de uma linha de *action-figures* da Marvel. Os personagens da coleção vinham com "incríveis" (ao menos para a época) escudos holográficos que revelavam suas identidades secretas e uma pequena HQ mostrando suas origens. O lançamento mundial dos brinquedos causou problemas para a Abril, que publicava as revistas da Marvel na década de 1980. Como a cronologia da "Casa das Ideias" estava alguns anos atrasada por aqui, vários personagens foram apagados sem dó, algumas cenas foram redesenhadas e o final, acredite, foi reescrito. O leitor brasileiro só conheceu a versão integral da saga anos depois.

Starman

Starman não conta só a história de Jack Knight, que odeia super-heróis e é obrigado a assumir o "legado" de seu pai, mas a dos Starmen do passado e do futuro, de Opal City e muito mais.

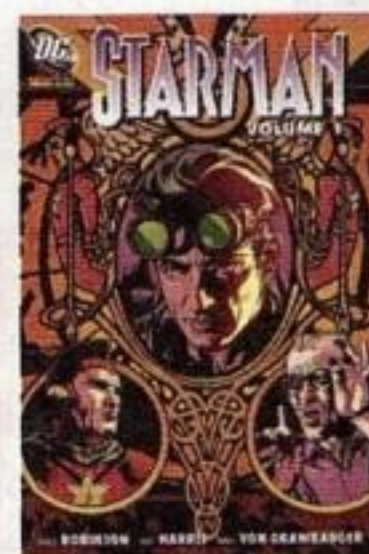
Dono de um cajado que canaliza energia das estrelas para diversos efeitos, Jack se recusa a usar uniforme ou abandonar seu antiquário, onde negocia memorabilias de todo tipo. Aliado a personagens como o amoral Shade e a excêntrica família de policiais O'Dare, ele inicia uma jornada que começa em Opal e chega aos confins do espaço e do tempo, para depois voltar à sua cidade na batalha final, que resolve de forma impecável todas as tramas da série.

Em 81 edições, *Starman* mescla temas maduros, como a inevitabilidade da morte e da mudança, e conceitos fantásticos, como viagem no tempo e espaço e reencarnação. Tem aventura, sim, mas é uma grande saga focada no amadurecimento. Sobre como filhos se tornam pais e levam adiante os valores e laços emocionais de suas famílias.

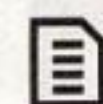
INSPIRAÇÃO INUSITADA

Durante a grande jornada pelo espaço-tempo que toma metade da série, Jack conhece um jovem cientista de um planeta distante, que orbita uma estrela vermelha. As histórias de Starman sobre o heroísmo na Terra levam esse alienígena a estudar o nosso planeta e a admirar muito os humanos. Anos depois, essa inspiração faz o agora adulto Jor-El enviar seu filho Kal-El para a Terra, numa tentativa desesperada para salvá-lo da destruição de seu planeta, Krypton. Infelizmente, os leitores brasileiros não puderam acompanhar a saga completa de *Starman*. A Panini, depois do primeiro volume encadernado, não publicou mais as histórias que compõem essa grande saga.

2



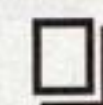
DC COMICS



JAMES ROBINSON



TONY HARRIS,
PETER SNEJBJERG
E OUTROS



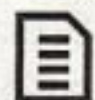
1994 - 2001



2008 . PANINI



DC COMICS



MARK MILLAR



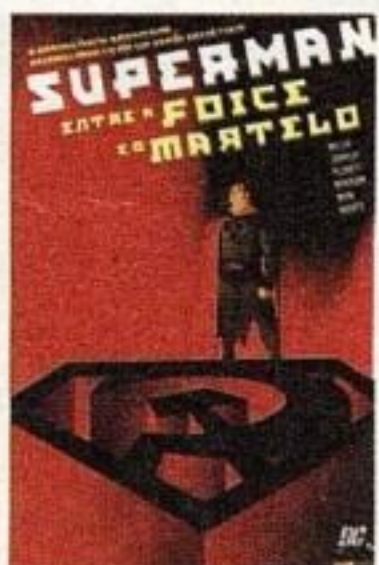
DAVE JOHNSON E
KILIAN PLUNKET



2003



2006. PANINI



Entre a Foice e o Martelo

assume o governo e torna a União Soviética uma utopia, onde tudo funciona à perfeição... desde que não se questione isso! Quem o fizer, é lobotomizado para continuar servindo à pátria.

Outros países aderem ao sistema de governo do Superman e, quando o herói chega aos 63 anos, o mundo tem seis bilhões de comunistas. Apenas os destroçados Estados Unidos, agora presididos por Lex Luthor, continuam irreduzíveis ao "jugo vermelho".

Nessa realidade, Batman é um terrorista russo que contesta o sistema; a poderosa Mulher-Maravilha atua como uma diplomata de Themyscira; e os Lanternas Verdes formam uma tropa a serviço do governo americano.

Quando rola o confronto final do Superman com as forças de Luthor, o herói comunista admite que estava errado e não tinha o direito de interferir no destino da humanidade.

O final é surpreendente. Os terráqueos tornaram-se a espécie mais avançada do universo, após um bilhão de anos liderados pela linhagem dos Luthor. No futuro, Jor-L, um descendente do cientista, descobre que a Terra vai colidir com o sol. Então, para salvar a vida de seu bebê Kal-L, o envia de volta no tempo... até a Ucrânia, em 1938.

Um clássico do selo *Elseworld*. Esta releitura da origem do Superman mostra o que aconteceria se o foguete que o trouxe do espaço caísse numa fazenda na Ucrânia, na então União Soviética.

A história começa na década de 1950, no auge da Guerra Fria, com as autoridades americanas alertando a população para o fato de os soviéticos possuírem um "Super-Homem alienígena comprometido com os ideais comunistas".

O Superman (uma das poucas falhas da obra foi manter seu nome em inglês) trabalha para Josef Stalin e no peito ostenta uma foice e um martelo. Apesar disso, salva vidas também em outros países, inclusive nos Estados Unidos.

E é lá que surge seu principal inimigo: Lex Luthor, é claro. Considerado o homem mais inteligente da Terra, ele ignora sua esposa Lois Lane (ela mesma!) e trabalha sem parar para acabar com o Superman.

O roteirista Mark Millar faz vários saltos temporais na trama e, quando Stalin morre, o Superman

Asilo Arkham

Os criminosos tomam o Asilo Arkham e ameaçam matar os reféns (funcionários do local). Para libertá-los, querem o Batman, sozinho. O Coringa, então, diz que o Morcego tem uma hora para fugir até ser caçado por seus inimigos.

O "passeio" tortura a mente do Homem-Morcego, que trespassa a mão esquerda com um caco de vidro para não pirar, e encara as loucuras de Espantalho, Cara de Barro, Chapeleiro Louco, Crocodilo etc., até descobrir que eles foram soltos pelo Dr. Cavenish, administrador do asilo, influenciado pelas "profecias" do diário de Amadeus Arkham, que construiu o lugar.

Com referências sombrias a *Alice no País das Maravilhas*, a obra tem uma cena antológica: o Coringa apalpa a nádega de Batman e o manda relaxar. No final, o Morcego resolve o caso, mas ouve do inimigo: "Sempre vai ter um lugarzinho pra você aqui!"



①



DC COMICS



GRANT MORRISON



DAVE MCKEAN



1989



2013. PANINI

A Morte de Jean DeWolf

②



A morte da capitã Jean DeWolf, presença constante nas HQs na época e um dos poucos aliados que o Homem-Aranha teve na polícia, é um dos pontos altos da fase do roteirista Peter David na revista mensal do herói.

DeWolf foi a primeira vítima do assassino em série batizado como Devorador de Pecados. O Homem-Aranha se une ao Demolidor em busca de pistas sobre a verdadeira identidade do criminoso. No final, ele era justamente o detetive de polícia encarregado das investigações, Stan Carter.

Ex-agente da SHIELD, Carter enlouqueceu após participar dos testes de uma droga capaz de aumentar sua força e resistência. O Devorador de Pecados retornou meses depois, quando o policial deu fim à própria vida para derrotar seu alter ego maligno.



MARVEL COMICS



PETER DAVID



RICH BUCKLER E
SAL BUSCEMA



1985



2013. PANINI



TOP

10

Games



inFAMOUS • PLAYSTATION 3

Lançado em 2009 pela Sucker Punch, conta a história do jovem Cole McGrath. Ele recebe poderes elétricos graças à explosão da Ray Sphere (um artefato que transfere a energia vital de centenas de pessoas para uma só), que detona Empire City e o caos se espalha. O jogador pode ser herói ou vilão, o que influencia em tudo – desde a história até os poderes e aparência do personagem. O game ganhou duas continuações, *inFAMOUS 2* (2011) e *Second Son* (2014), com um novo protagonista: Delsin Rowe, que consegue copiar os poderes dos outros.

10



①



②

9

Lego Marvel Super Heroes

• PC . PLAYSTATION 3/4 . XBOX 360/ONE . WIIU . NDS/3DS

Na última década, a Lego lançou games em parceria com diversas franquias da cultura pop. O ápice dessa linha veio em 2013, com *Lego Marvel Super Heroes*, um tour cheio de ação e humor pelo Universo Marvel. Com cerca de 150 personagens jogáveis, que vão de ícones como Capitão América e Hulk ao próprio Galactus, em *Lego Marvel* dá até para jogar com Stan Lee, que no jogo possui os poderes de vários personagens diferentes. Na trama, os heróis e vilões buscam pelos Cosmic Bricks, pedaços da prancha do Surfista Prateado que garantem enorme poder a quem possuí-los.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time

• ARCADE . SNES

O auge das Tartarugas Ninja, no início dos anos 1990, trouxe um dos mais divertidos *beat-them-ups* da época, em que elas viajam pelo tempo, distribuindo golpes no Clã do Pé e seus aliados. Criado pela Konami, em 1991, permitia até quatro jogadores simultâneos, ideal para encarnar Leonardo, Rafael, Donatello e Michelangelo. O jogo foi levado para o SNES no ano seguinte, quando serviu de base para *TMNT: The Hyperstone Heist*, um game do Mega Drive.

8



3

2



7

Injustice

• PC . PLAYSTATION 3/4

XBOX 360/ONE . WIIU . IOS . ANDROID

Criado em 2013 pela Netherealm, a empresa dos sanguinolentos games de *Mortal Kombat*, inova por ter, junto com um modo de luta tradicional, um narrativo, no qual o jogador muda de personagem enquanto a história acontece. Aliás, que história! É uma sombria jornada por um universo paralelo em que o Superman domina a Terra com mão de ferro. Cabe ao Batman desse mundo, aliado à Liga da Justiça do Universo DC tradicional, derrotar o ditador e seus aliados, versões corrompidas dos maiores heróis do planeta.

Marvel Ultimate Alliance

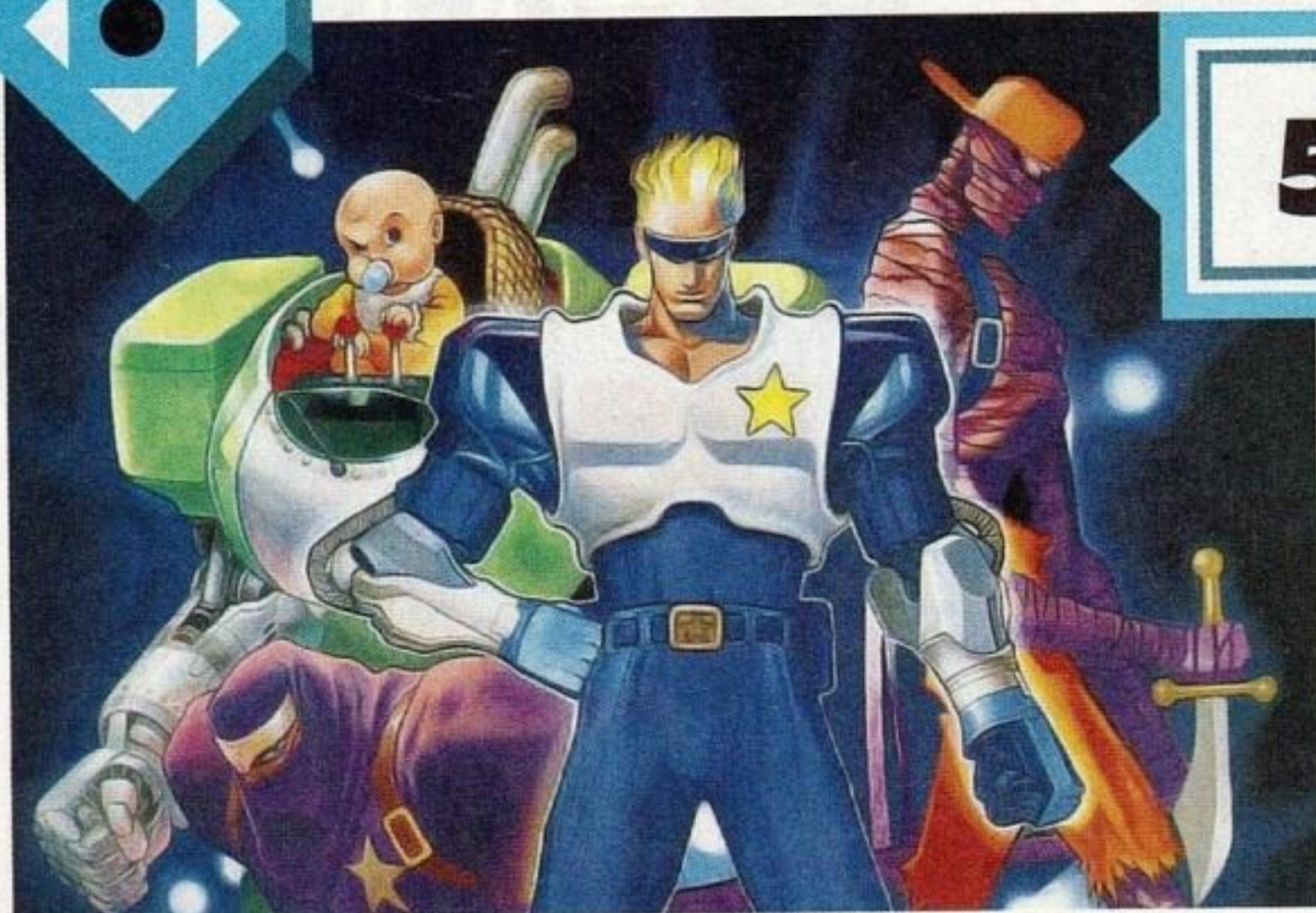
• PC . PLAYSTATION 2/3 . XBOX ORIGINAL/360

Nesse RPG lançado em 2006 pela Activision, você controla equipes de até quatro personagens em confrontos pelo Universo Marvel. Com seus mais de 20 supertipos jogáveis, permite formar times tanto com seus heróis favoritos quanto montar grupos baseados nas equipes dos quadrinhos, o que garante bônus de ataque e defesa. A variedade de opções se estende ao final, que relata as consequências que as escolhas do jogador terão no Universo Marvel através dos anos futuros.

4



6



5

Captain Commando

• ARCADE . SNES . PSP . PLAYSTATION 2

Um dos mais populares jogos de ação dos fliperamas nos anos 1990, conta a história da guerra entre o Capitão e seus aliados (a múmia Mack the Knife, o bebê genial Baby Head e Ginzu, o Ninja) contra uma gangue que deseja dominar o planeta. Criado pela Capcom em 1991, permitia até quatro jogadores ao mesmo tempo, que podiam utilizar armas e equipamentos dos inimigos. Foi adaptado para outros consoles e o nobre Capitão também aparece nos *crossovers* da Capcom com a Marvel, a Namco e a SNK.

Freedom Force • PC

Uma grande homenagem às HQs do começo da Marvel, este RPG foi lançado em 2002 pela Irrational Games, antes da atual popularidade do gênero. O game mostra combates de vários heróis contra russos comunistas, alienígenas e robôs de futuros alternativos. Cada fase conta como uma edição, com direito a novos heróis se aliando à equipe, numa trama repleta de reviravoltas, traições e sacrifícios, como todo bom gibi do início da Marvel. Também permite a criação de novos personagens, o que levou ao surgimento de uma dedicada comunidade *online*.

2



4



3

DC Universe Online

• PC . PLAYSTATION 3/4

Lançado em 2011, pela Sony, é um jogo *multiplayer online* em que você monta seu próprio herói ou vilão e age em Metrópolis, Gotham e outros locais do Universo DC. Os personagens são treinados pelos maiores heróis e vilões do planeta e seguem diversas missões, que são realizadas em grupo (com outros jogadores em ligas permanentes ou alianças temporárias) ou sozinhos. Sempre atualizado, tem gráficos excelentes e uma enorme variedade de poderes e uniformes, o que permite criar praticamente qualquer superser.



2

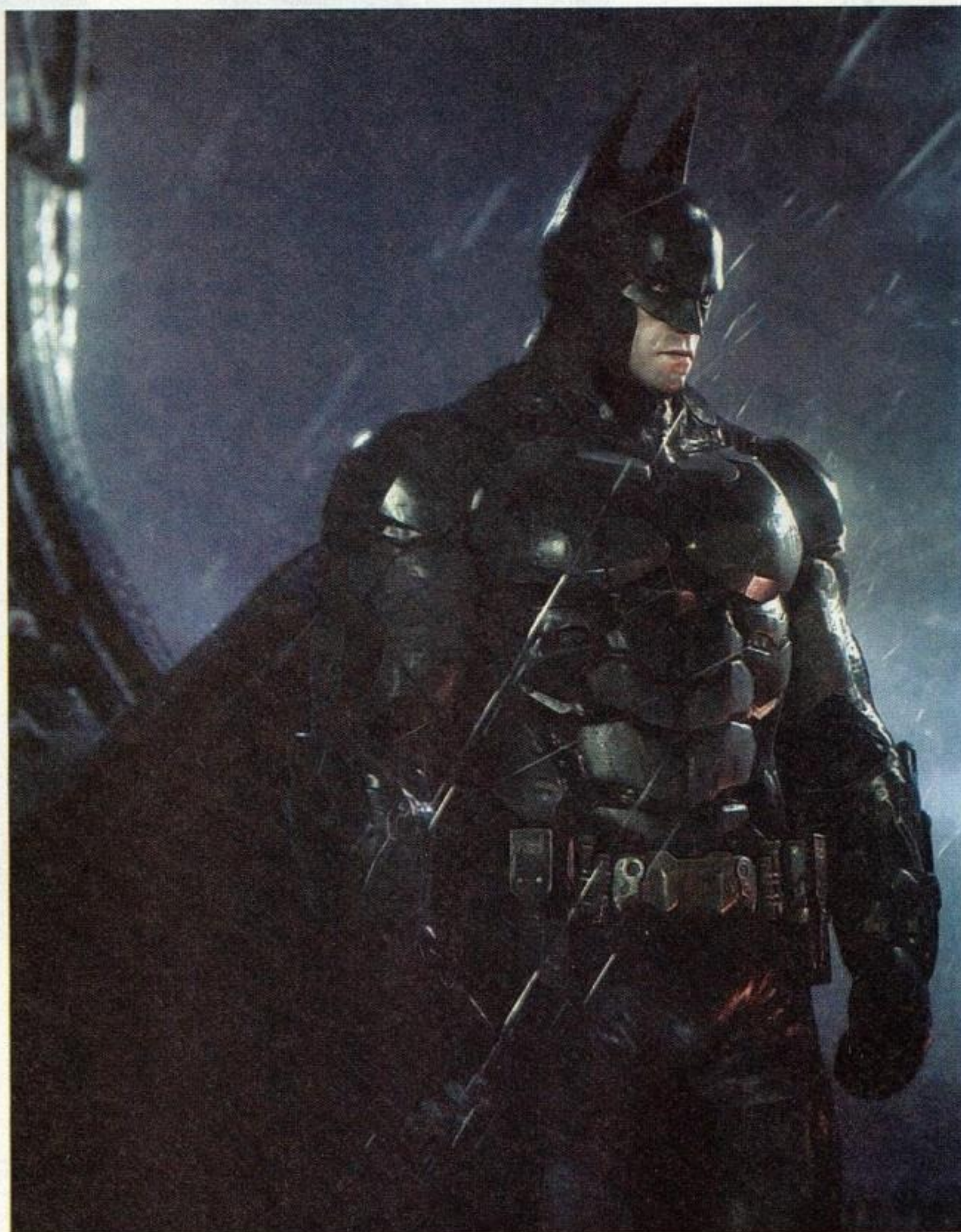
Mass Effect

● PC. PLAYSTATION 2/3. XBOX 360

Criada pela Bioware, esta trilogia começou em 2007 e conta a história do Comandante Shepard, o primeiro humano (ou humana, pois o gênero pode ser escolhido) a integrar os Espectros, uma unidade de elite que defende o universo e só responde aos líderes das raças mais poderosas do cosmos. Sua narrativa com vastos impérios galácticos e grandes poderes usados contra um mal incessante são a base de uma saga que não deve nada às melhores histórias de super-heróis de todos os tempos.

4

3



1

Batman Arkham

● PC. PLAYSTATION 3/4. XBOX 360/ONE. WIIU

Com a série *Arkham*, a Rocksteady criou não apenas a melhor adaptação do Batman para games, mas também uma das melhores franquias da atualidade. A climática saga de ação – formada por *Arkham Asylum* (2009), *Arkham City* (2011) e *Arkham Origins* (2013) – mostra os conflitos do herói com seus vilões em diferentes momentos de sua carreira. O jogador tem acesso a todas as técnicas de luta e apetrechos do Cavaleiro das Trevas. A única exceção era o batmóvel, mas o veículo estará presente em *Arkham Knight* (que sai em 2015), numa experiência obrigatória para os fãs do herói.



DC COMICS



KEITH GIFFEN E
J.M. DEMATTEIS



KEVIN MAGUIRE



1987



2003 . MYTHOS



Liga da Justiça Fase Humorística

N

o final dos anos 1980, a DC lançou uma nova Liga da Justiça, mas sem os heróis mais famosos da equipe. E mais: J. M. DeMatteis e Keith Giffen deram às histórias um tom cômico, escrachado.

Integravam a Liga: Guy Gardner (um Lanterna Verde grosseiro e desbocado), Capitão Marvel, Senhor Milagre, Canário Negro, Besouro Azul, Gladiador Dourado, Capitão Átomo, Doutora Luz, Senhor Destino e J'onn J'onz (Caçador de Marte).

A ausência dos pesos-pesados só não era total porque Batman liderou o time por um tempo. Segundo ele, talvez fosse "um carma". Além disso, surgiu Maxwell Lord, o empresário da Liga. O problema é que ele "esqueceu" de avisar os heróis...

E não é que funcionou? Gardner, machista convicto, dizia às heroínas que elas mudariam de opinião sobre ele após um "papinho" particular. O Besouro Azul e o Gladiador Dourado tiravam sarro de tudo. O Senhor Milagre era o típico "capacho" da esposa Barda. O pueril Capitão Marvel, alter ego do

garoto Billy Batson, era chamado de "Capitão Fraldinha". Até o sisudo J'onn J'onz entrou na dança, por causa de sua tara por biscoitos!

Mesmo quando os heróis salvavam o mundo, o forte das histórias eram os diálogos cheios de humor. Destaque também para os quebra-paus internos. No mais marcante, Gardner, querendo o posto de líder, desafiou Batman pra uma briga. Bastou um soco do Morcego, pra delírio dos demais! Pior: devido à pancada na cabeça, o Lanterna Verde ficou todo educado e sentimental por um tempo. Ele até assistia a programas religiosos na tevê!

Depois, a equipe "inchou". Chegaram Flash (Wally West), Poderosa, Flama Verde (uma brasileira que dava bola pra vários heróis), Gelo, Homem-Animal, Mulher-Maravilha, Metamorfo, Homem-Elástico, Soviete Supremo, Demônio da Tazmânia, Raposa Escarlate e outros. Com tanta gente, o jeito foi dividir a equipe em Liga da Justiça América e Europa. Além disso, o grupo passou a ter embaixadas pelo mundo.

Com o passar do tempo, a fórmula se desgastou e a Liga voltou ao "normal". Mas esta fase humorística, amada por muitos fãs e odiada por outros tantos, sem dúvida, foi um marco.

A Saga da Fênix Negra

A **pós ser exposta** a uma dose massiva de radiação espacial, a mutante Jean Grey se tornou a Fênix, uma entidade cósmica com poderes quase infinitos. Embora tenha buscado de todas as formas limitar o uso de seus novos dons, gradualmente a heroína vai perdendo sua humanidade. A *Saga da Fênix Negra* mostra a corrupção final de Jean, que se torna uma força destrutiva sem igual.

Tudo começa quando Jason Wyngarde, o vilão conhecido como Mestre Mental, usa seu poder de criar ilusões para seduzir e corromper a namorada do Ciclope. Com isso, o vilão buscava entrar para o Círculo Interno do Clube do Inferno, um seleto grupo de mutantes milionários que influenciam secretamente os rumos do governo e da indústria.

O problema é que Wyngarde não imaginava que os poderes da Fênix eram tão vastos. Ao se corromper completamente, Jean, agora autodenominada Fênix Negra, ataca o Mestre Mental e o deixa catatônico, com a mente destroçada. Ela, então, parte para

o espaço, para experimentar a plenitude de suas assustadoras habilidades.

A jornada espacial esgota os poderes ainda em desenvolvimento da Fênix Negra, que consome a energia de uma estrela para se "recarregar". A explosão do astro resulta na destruição de seu único planeta povoado e na morte de 11 bilhões de habitantes.

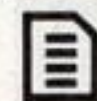
O genocídio chama a atenção do Império alienígena Shiar, que decide destruir a Fênix, por considerá-la uma ameaça em escala cósmica.

Ao mesmo tempo, a Fênix retorna à Terra e é confrontada pelos X-Men, que conseguem trazer a personalidade de Jean de volta graças a uma invenção do Fera e aos poderes mentais do Professor Xavier. Quando os Shiar chegam, os heróis desafiam a poderosa Guarda Imperial alienígena para um julgamento por combate.

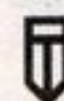
A *Saga da Fênix Negra* foi o auge da fase Claremont/Byrne nos mutantes. Uma mistura perfeita de ação, elementos cósmicos e tragédia (a morte de Jean é uma cena que chocou os leitores), a história foi adaptada para diversas mídias, incluindo o filme *X-Men 3 – O Confronto Final*. Mas é apenas na versão original dos quadrinhos que ela se apresenta em sua totalidade.



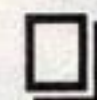
MARVEL COMICS



CHRIS CLAREMONT



JOHN BYRNE



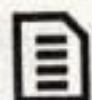
1979 – 1980



2006 . PANINI



DC COMICS



ALAN MOORE



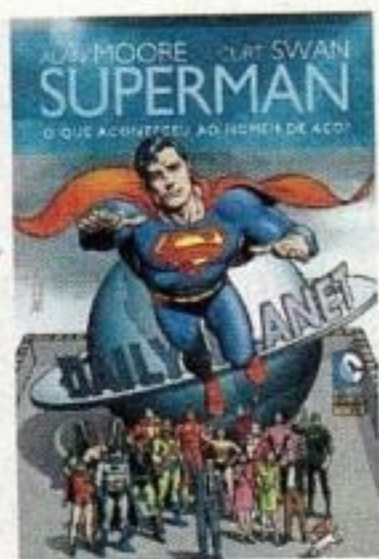
DAVE GIBBONS



1985



2013. PANINI



Para o Homem que Tem Tudo...



Quando estava preparando *Crise nas Infinitas Terras* (página 23), a saga cataclísmica que começou seu universo do zero, a DC procurou autores para contar as últimas histórias de seus principais personagens antes da reformulação. O Superman foi um felizado, pois caiu nas mãos do inglês Alan Moore, fã confesso do Homem de Aço.

Ele fez três histórias, sendo duas marcantes: *O que aconteceu ao Homem de Aço?* (página 24) e *Para o Homem que Tem Tudo...* Ambas, na opinião de muitos fãs, estão entre as melhores aventuras do Azulão em todos os tempos, por usar vários conceitos do personagem que seriam "apagados" em breve, mas que poderiam ser úteis se bem trabalhados.

Nesta história, Batman, Robin (Jason Todd, que acabara de assumir o posto) e Mulher-Maravilha, num dia 29 de fevereiro, vão até a Fortaleza da Solidão para comemorar o aniversário do Superman – na época, os heróis eram todos amigos, o que mudou após a *Crise*. Quando chegam lá, encontram o

Homem de Aço em transe, e uma estranha planta presa em seu peito.

O responsável? O alienígena Mongul, que quer conquistar o universo, começando pela Terra. Enquanto a Mulher-Maravilha o enfrenta, Batman e Robin tentam fazer o Superman voltar à consciência. Mas não seria fácil.

A planta, chamada Clemência Negra, proporcionava ao seu hospedeiro a realização de seus maiores sonhos, mas isso o afasta da realidade para sempre. E Moore mostra que o ser mais poderoso do universo só queria ter uma vida normal, com esposa e filhos, todos vivendo em Krypton.

Percebendo que algo está errado, o Superman, numa cena tocante, se despede chorando de seu filho e se liberta da planta, que passa para o corpo do Batman. Quando ele desperta e Robin conta quem fez aquilo, o Homem de Aço enche Mongul de porrada.

O vilão, porém, retoma o controle da luta e quando parece prestes a derrotar o Superman, Robin salva o dia, jogando a planta no seu peito e prendendo-o num sonho de conquista.

Este clássico das HQs de super-heróis ganhou uma ótima versão animada, no desenho *Liga da Justiça sem Limites*, mas sem a presença do Robin.

A Guerra das Armaduras

A **pós a bem-sucedida** fase dos anos 1970, que rendeu a memorável história *O Demônio na Garrafa* (página 22). David Michelinie e Bob Layton voltaram ao Homem de Ferro no final da década de 1980, e criaram outro clássico do personagem: *A Guerra das Armaduras*. Nela, a obsessão de Tony Stark para preservar sua tecnologia o afastou de seus amigos e da liderança dos Vingadores.

A saga começou com a descoberta de que componentes essenciais da tecnologia do Homem de Ferro foram roubados pelo Mestre Espião, sob as ordens de Justin Hammer. Isso tudo foi vendido para diversos usuários de armaduras do Universo Marvel, a maior parte deles vilões.

Assombrado com a ideia de suas invenções serem usadas em assassinatos, roubos e atos terroristas, o Homem de Ferro decide destruir todas as armas que utilizam sua tecnologia.

Embora os ataques tenham sido primeiro somente a criminosos, logo a cruzada de Tony Stark o

coloca contra o governo americano, a SHIELD e o Capitão América. E a mídia se volta contra o Homem de Ferro.

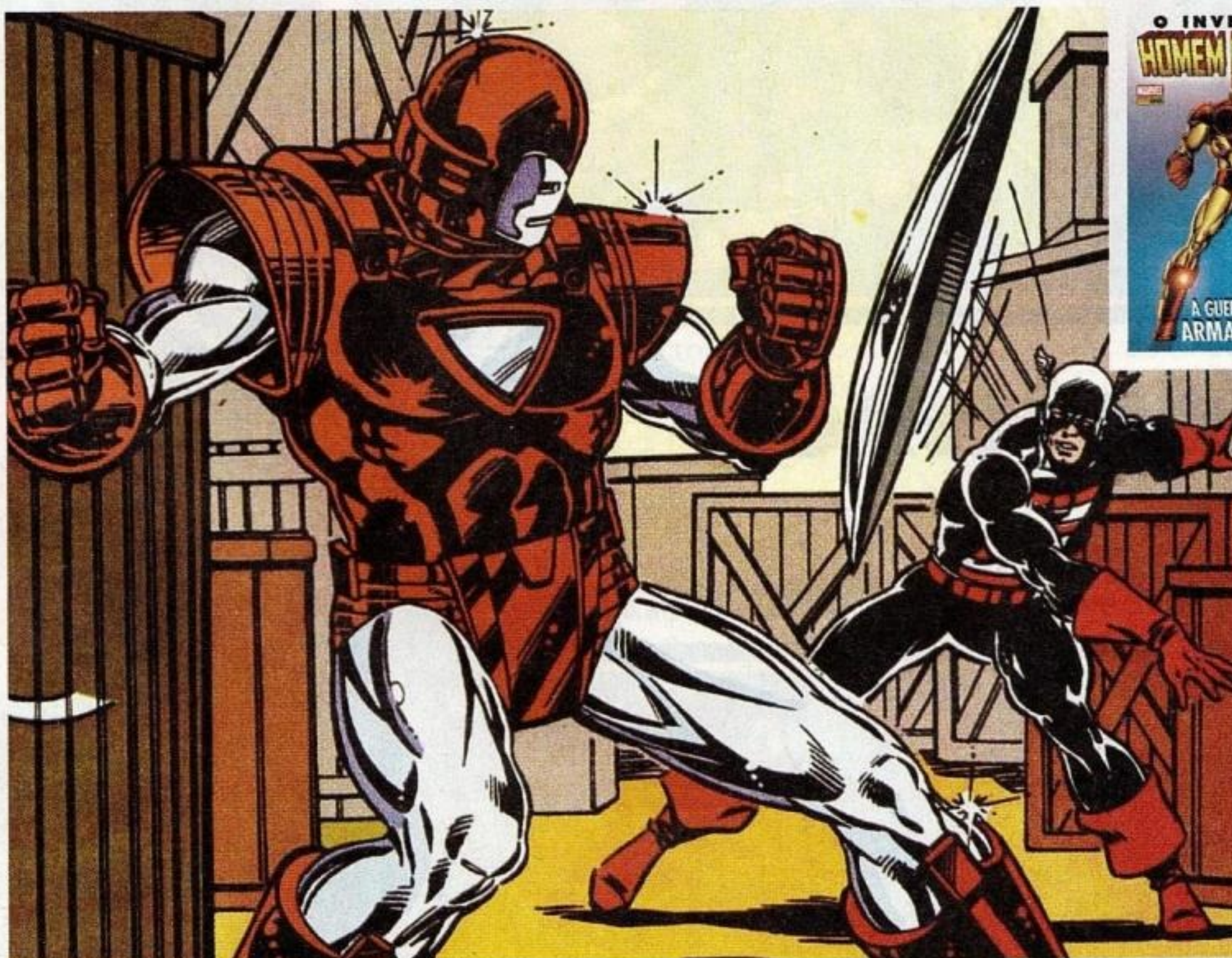
Então, para dissociar o herói de sua empresa, Stark o "demite". Naquela época, a identidade do Homem de Ferro ainda era um segredo e todos acreditavam que ele era apenas um funcionário do milionário.

Após uma invasão à Rússia para desativar as armaduras dos vilões Dínamo Escarlate e Homem de Titânio, o Homem de Ferro é expulso dos Vingadores. Por fim, o "latinha" sofre um ataque do criminoso Poder de Fogo, que usa uma armadura criada por Edwin Cord, um rival de Tony Stark.

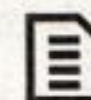
Cord queria destruir tanto o Homem de Ferro quanto Tony Stark, para se vingar de um confronto anterior. O herói não resiste ao ataque de Poder de Fogo e sua armadura é destruída. A única saída é criar um novo traje, ainda mais poderoso, para enfrentar o vilão e suas armas altamente destrutivas.

A Guerra das Armaduras ajudou a fortalecer a ideia de que Tony Stark ultrapassa os limites da lei para fazer o que julga certo, sem dó. Essa caracterização foi a base de muitas histórias posteriores, como a saga *Guerra Civil* e os próprios filmes do Homem de Ferro.

2



MARVEL COMICS



DAVID MICHELINIE
E BOB LAYTON



MARK D. BRIGHT



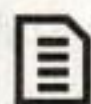
1988



2010, PANINI



MARVEL COMICS



MARK MILLAR



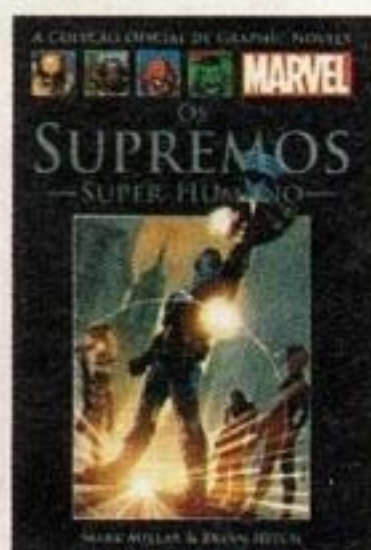
BRYAN HITCH



2002



2013 . SALVAT



Os Supremos Volume 1



N

o começo dos anos 2000, a

Marvel recriou os heróis, na linha Ultimate. E os planos para os Vingadores eram ambiciosos: torná-los o principal produto de sua divisão de cinema, já que os direitos para adaptação de X-Men e Homem-Aranha pertenciam a outros estúdios, desde a falência da empresa, na década anterior.

A revista da equipe nunca foi campeã de vendas, mas isso mudou com *Os Supremos*, que transformou os Vingadores numa força tática coordenada pela SHIELD e reuniu Capitão América, Homem de Ferro, Thor, Hulk, Vespa, Hank Pym, Gavião Arqueiro, Viúva Negra, Mercúrio e Feiticeira Escarlate.

A série começa com a última missão do Capitão América na Segunda Guerra Mundial. Mas sem o herói sorridente e altruísta do passado: no Universo Ultimate, ele é um militar casca-grossa, capaz de lutar de maneira desleal e enfurecer os leitores franceses, quando se recusa a ser derrotado aos gritos de "Por acaso esta letra na minha cabeça é a inicial de França?".

A primeira grande ameaça à equipe é justamente o Hulk, de volta após Banner injetar em seu próprio corpo uma versão alterada do Soro do Supersoldado, que, décadas antes, criou o Capitão América. Os Supremos derrotam o monstro, mas boa parte de Nova York é destruída.

Enquanto a cidade é reconstruída e Banner é levado à prisão do Triskelion (versão Ultimate do Quartel-General da SHIELD), uma nova ameaça surge: os alienígenas conhecidos como Chitauri.

Com um plano de dominação global, o exército alien mostrado no primeiro filme dos Vingadores estreou na fase final da saga, para substituir os Skrulls, inimigos tradicionais do Quarteto Fantástico. Os Chitauri (uma raça capaz de assumir a forma humana) são responsáveis por algumas das principais tragédias da Terra desde o Século 18, até que foram derrotados e supostamente extintos pelos aliados ao final da Segunda Guerra.

Para detê-los, os Supremos contam com a ajuda da SHIELD, das Forças Armadas e de um enfurecido Hulk, agora lutando ao lado dos heróis.

Para os novos leitores, *Supremos* é a introdução perfeita ao mundo dos Vingadores, e esta saga renova clássicos da cronologia dos heróis, como o retorno do Capitão América, o início do alcoolismo de Tony Stark e a famosa briga entre Hank Pym e a Vespa.



②

Um filme no papel

Em diversas entrevistas, o roteirista Mark Millar e o desenhista Bryan Hitch afirmaram que buscaram no universo do cinema de ação americano os elementos para criar o clima épico de *Supremos*. Ou seja, os caras pensaram a revista como se ela fosse, na verdade, o roteiro do maior *blockbuster* de todos os tempos. A Marvel entendeu o recado e, anos depois, passou a utilizar os conceitos criados pela dupla como a base de seus longas-metragens e de seu universo cinematográfico. Do primeiro *Homem de Ferro* a *Os Vingadores*, passando até pelo seriado *Agentes da SHIELD*, as influências de *Supremos – Volume 1* nas produções da Marvel Studios são absolutamente evidentes.

①



PARECIDOS, MAS DIFERENTES

Em *Os Supremos*, muitos Vingadores sofreram mudanças radicais em relação às suas versões originais. Dentre as alterações propostas por Mark Millar e Bryan Hitch, a de Nick Fury é uma das que mais chamam a atenção. O espião, que no Universo Marvel tradicional é branco e levemente grisalho, ficou idêntico ao ator negro Samuel L. Jackson, que gostou tanto da homenagem, que fez questão de assumir o papel do chefe da SHIELD nos cinemas. O novo Nick Fury fez tanto sucesso, que apareceu em várias animações recentes da Marvel. E, numa jogada que só pode acontecer nos quadrinhos, a Marvel ainda criou um filho com a cara da versão Ultimate para o Fury do universo tradicional.



DC COMICS



DENNIS O'NEIL



NEAL ADAMS



1970



2006 . PANINI



①

Lanterna Verde & Arqueiro Verde



ranzinza Arqueiro Verde, que combatia o crime só com suas flechas e seu bom preparo físico, desafia o Lanterna Verde (Hal Jordan) a largar as ameaças cósmicas e “cair na estrada” com ele, a bordo de uma caminhonete (verde), e descobrir os reais problemas da América.

No melhor estilo *road movie*, os dois enfrentam situações como racismo, fanatismo religioso, miséria e drogas. O recado era claro: de que valia tanto poder, se ele não resolvia problemas “mundanos”?

No começo, a dupla teve a companhia de um dos Guardiões do Universo (os seres do planeta Oa que criaram a Tropa dos Lanternas Verdes), que foi conhecer o modo de vida dos terráqueos. A Canário Negro, com quem o Arqueiro Verde tem um “rolo”, também participa de algumas histórias.

A série teve apenas 13 números e seu final, devido às baixas vendas, saiu na revista do Flash. Anos depois, tornou-se um *cult* do gênero, foi reimpressa várias vezes e inspirou dezenas de novos autores.

NA TRILHA DAS DROGAS

O auge da série foi quando os heróis estavam caçando traficantes e o Arqueiro Verde descobriu que Ricardito, seu parceiro juvenil (no estilo do Robin), era um viciado. A cena em que o jovem é esbofeteado pelo seu mentor, logo após injetar droga na veia, causou bastante estardalhaço na época. E no desenho realista de Neal Adams, o impacto foi ainda maior. Mas a mensagem da necessidade de tratamento para viciados foi transmitida. O comportamento antagônico dos dois protagonistas causou diversos desentendimentos que terminaram em trocas de sopapos, mas depois da série os laços de amizade que uniam o Arqueiro Verde e o Lanterna Verde se fortaleceram ainda mais.

A Trilogia de Galactus

surgimento do Quarteto Fantástico marcou o início de uma revolução na forma de contar histórias de super-heróis. A cronologia apurada e os dramas dos personagens, cheios de defeitos e conflitos, foram as maiores inovações que Stan Lee e Jack Kirby trouxeram para os quadrinhos mensais.

Ao longo das primeiras edições, os heróis enfrentaram invasores alienígenas, déspotas e dramas pessoais, numa crescente onda de desafios. Por fim, o grupo trombou com um inimigo invencível: Galactus, o Devorador de Mundos, um ser tão poderoso que só pode ser definido como um deus.

Tudo começou com a primeira aparição do Vigia, um ser cósmico que observa e documenta os eventos mais importantes do universo, sem interferir. Mas seu amor pela Terra o fez romper seu voto, alertando o Quarteto para a chegada de Galactus.

Em seguida, surgiu nos céus de Manhattan o Surfista Prateado, um arauto de Galactus que buscava planetas cheios de energia vital para seu mestre

consumir e saciar sua "fome". Mas ele também se apaixonou pela beleza da Terra e pela coragem de seu povo. Decidiu, então, se unir ao Quarteto Fantástico para defender o planeta.

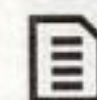
Um esforço que se mostrou completamente em vão, pois o poder de Galactus estava muito além de qualquer personagem visto até então nos quadrinhos. O último recurso dos heróis foi roubar da própria nave da criatura o Nulificador Total, uma arma capaz de destruir o universo e, por consequência, o "comilão espacial".

Ameaçado, Galactus decide poupar a Terra. Mas, antes de partir, pune a traição do Surfista Prateado, criando uma barreira de energia que impede seu ex-servo de abandonar a atmosfera do planeta. E, claro, o caminho dele cruzou muitas vezes com o Quarteto Fantástico depois disso.

A *Trilogia de Galactus* é uma das mais influentes histórias do Universo Marvel. Os conceitos introduzidos, como as entidades cósmicas e artefatos poderosos capazes de grande destruição, servem de base para aventuras até hoje. A saga já apareceu em vários desenhos animados e games, além de ser a inspiração direta para o segundo filme do Quarteto Fantástico.



MARVEL COMICS



STAN LEE



JACK KIRBY



1966



2007. PANINI
(INCOMPLETA)



DC COMICS



JIM STARLIN



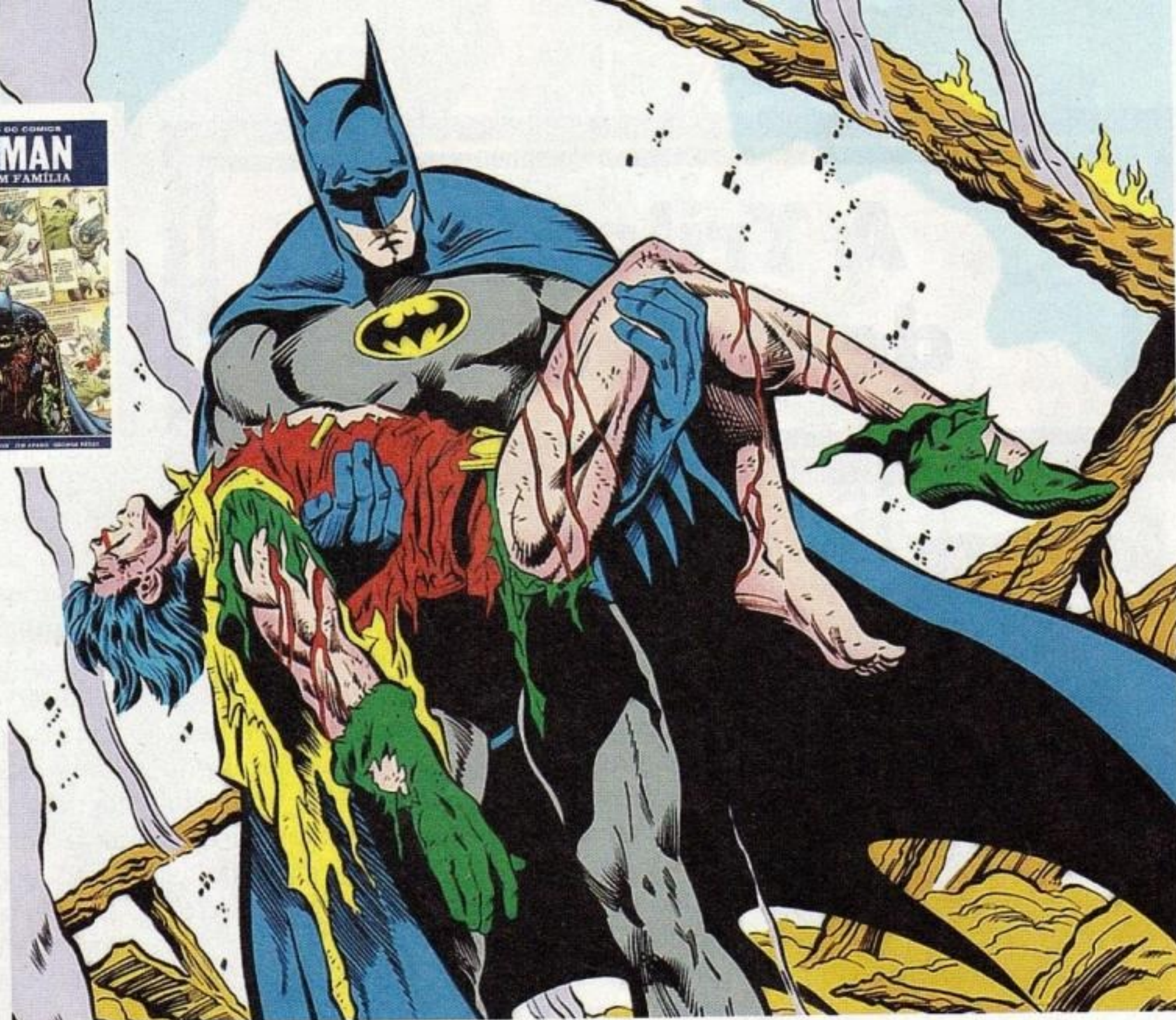
JIM APARO



1988



2009. PANINI



Morte em Família

Quando o Coringa assassinou Jason Todd, o segundo Robin (que substituiu Dick Grayson), Batman sofreu o mais duro golpe de sua carreira. O garoto, que ficou pouco mais de cinco anos no posto, se desentendia direto com o Morcego. Na história, após uma discussão, ele foge e vai pra Israel, tentar descobrir quem é sua verdadeira mãe.

Após passar também por Beirute, no Líbano, onde o Batman o encontra, Robin rumo para Addis Abeba, na Etiópia. Lá, cai numa armadilha do Coringa e é espancado brutalmente com um pé de cabra.

O Coringa, que negociava armas com terroristas internacionais, é nomeado embaixador do Irã, acredite, pelo Aiatolá Khomeini. E sua imunidade diplomática o protege do Batman.

Quando o Coringa vai à sede da ONU "discursar", o Superman, disfarçado, ajuda o Morcego a impedir que todos sejam mortos com gás do riso.

No fim, o vilão só não é morto por um terrorista árabe porque Batman leva um tiro em seu lugar.

DISQUE PARA MATAR

Na época, a DC convidou os leitores para decidir o destino de Robin. O resultado da votação, por telefone, foi de 5.343 a favor da morte e 5.271 contra. Falou-se que um fã teria programado um computador para ligar para o número do "sim", mas nada foi provado. Assim, Jason Todd morreu numa explosão preparada pelo Coringa. A cena em que Batman encontra seu corpo é emocionante. Uma das razões da raiva dos leitores americanos foi uma história em que fica "no ar" se Robin teria jogado pela janela de um apartamento um homem que ele e Batman perseguiram, ou se ele caiu por acidente. Mas, em 2005, Jason voltou do além, já adulto. Desde então, virou o anti-herói Capuz Vermelho.

Superman versus Elite

O grupo inglês Elite surge matando criminosos pelo mundo sem piedade. Como para seus membros, bandido bom é bandido morto, o confronto com o Superman é inevitável.

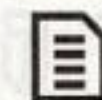
A opinião pública está com a Elite, por considerar o Homem de Aço ultrapassado. A batalha, na lua de Júpiter, é televisionada para o mundo todo e o Superman é dado como morto.

Então, só se ouve a voz do herói, dizendo que errou ao tratar a Elite como gente. Ele aniquila três rivais sem nem aparecer e, quando ressurge, ensanguentado e com o uniforme rasgado, usa as visões de raios-x e de calor para lobotomizar Manchester Black.

Era um recado aos heróis "feios e malvados" da época. Não à toa, a Elite se assemelhava ao Authority. A história foi eleita pela revista americana *Wizard* como a melhor de 2001, e virou um longa-metragem animado em 2012.



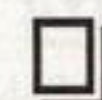
DC COMICS



JOE KELLY



DOUG MAHNKE
LEE BERMEJO



2001

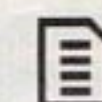


2006 . PANINI

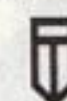
Deus Ama, o Homem Mata



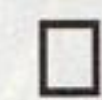
MARVEL COMICS



CHRIS
CLAREMONT



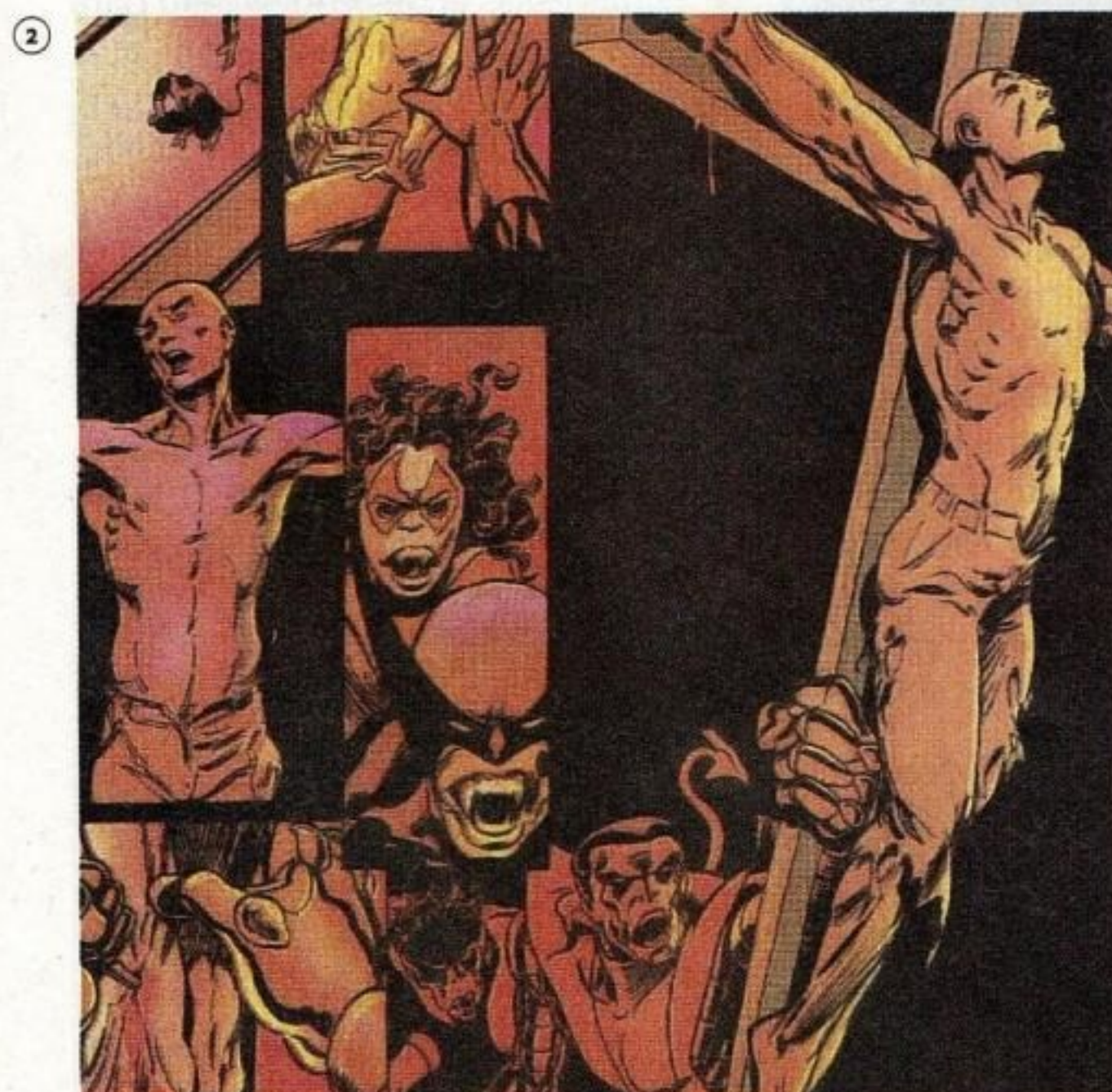
BRENT ANDERSON



1982



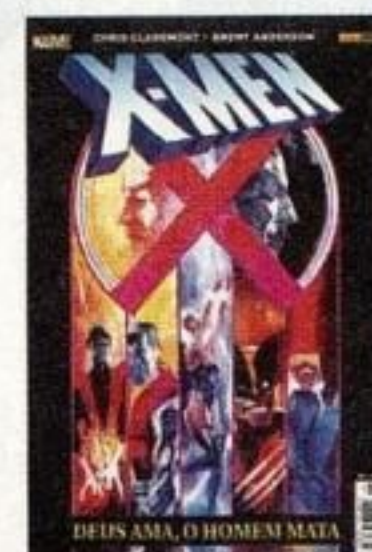
2003 . PANINI



Uma das primeiras *graphic novels* da Marvel, esta edição mostra o conflito dos X-Men contra William Stryker, um pastor que prega, em seu popular programa de tevê, que os mutantes são filhos do demônio. Só que o cara comanda secretamente os Purificadores, um grupo de extermínio mutante.

Aliado aos X-Men está Magneto, o mais antigo inimigo dos pupilos de Charles Xavier, que decide confrontar Stryker após presenciar os Purificadores matarem duas crianças mutantes.

Deus Ama, o Homem Mata foi uma das inspirações para o segundo filme dos X-Men, de 2003. Mas o diretor Bryan Singer decidiu fugir da polêmica religiosa e transformou William Stryker em um militar radical. Uma pena, já que esse é um dos aspectos mais interessantes da obra original.





MARVEL COMICS



WALT SIMONSON



1984



2007 . PANINI



A Saga de Surtur

N

os anos 1980, Walt Simonson revitalizou a revista do Deus do Trovão resgatando os elementos mitológicos que estavam ausentes havia muitos anos. Os supervilões terrestres deram lugar a deuses, elfos e demônios, assim como alienígenas e entidades cósmicas, o que ajudou a fortalecer a imagem de Thor como um verdadeiro guerreiro.

Dentre as muitas ameaças enfrentadas, a mais memorável foi Surtur, o demônio que controla Muspelheim, a dimensão de fogo eterno e sofrimento. Segundo as profecias asgardianas, ele está destinado a destruir todo o universo, após banhar sua poderosa espada na Chama Eterna.

Milhares de anos antes, o demônio foi impedido de concretizar seus planos pelo jovem Odin e seus irmãos Vili e Vel, que destruíram a primeira espada de Surtur e o portal que ligava Muspelheim aos Nove Reinos que compõem o universo. E, para impedir que o monstro retornasse, eles roubaram a Chama Eterna, protegendo-a em Asgard.

Desde sua primeira edição na série, Simonson mostrou de forma lenta o ressurgimento de Surtur, que forja uma nova espada, chamada Crepúsculo, a partir do coração de uma estrela, recria o portal de acesso aos Nove Reinos com a ajuda do elfo negro Malekith e reúne suas tropas para iniciar uma invasão em grande escala.

Todas essas ações convergem para *A Saga de Surtur*, uma guerra épica em que todos os asgardianos (inclusive os vilões Loki, Encantor e Skurge) se aliam a Thor e Odin para impedir a destruição do universo.

A batalha também conta com a ajuda dos exércitos da Terra e de heróis como os Vingadores e o Quarteto Fantástico, que combatem as forças invasoras de Surtur em uma Manhattan transformada em palco de guerra.

Mas o confronto final acontece numa Asgard à beira da destruição, onde Odin, Loki e Thor colocam suas milenares diferenças de lado e se unem numa batalha desesperada contra o demônio. Aliando cenas grandiosas a uma caracterização bastante emocional de seus numerosos personagens, *A Saga de Surtur* é considerada uma das principais aventuras do Deus do Trovão desde a sua criação.

Crise de Identidade

Quando um terrível segredo do passado da Liga da Justiça é revelado, os principais heróis e vilões da DC se envolvem em uma trama que pode acabar com o maior supergrupo do planeta.

Tudo começa com o assassinato de Sue Dibny, esposa do Homem-Elástico e membro honorário da Liga. Na busca pelo culpado, o herói envia os maiores combatentes do crime em uma busca por pistas falsas, enquanto reúne Arqueiro Verde, Gavião Negro, Zatanna, Eléktron e Canário Negro para relembrar um evento ocultado por esse grupo durante muito tempo, um crime cruel, que faz do Doutor Luz o principal suspeito da morte.

Anos antes, o vilão invadiu o satélite da equipe e violentou Sue Dibny, que estava sozinha. Quando chegam e o derrotam, horrorizados pela cena e pelas ameaças de Luz, os heróis se veem obrigados a manipular sua mente para torná-lo inofensivo. Mas a lavagem cerebral danificou o cérebro do vilão e o transformou em uma caricatura de si mesmo.

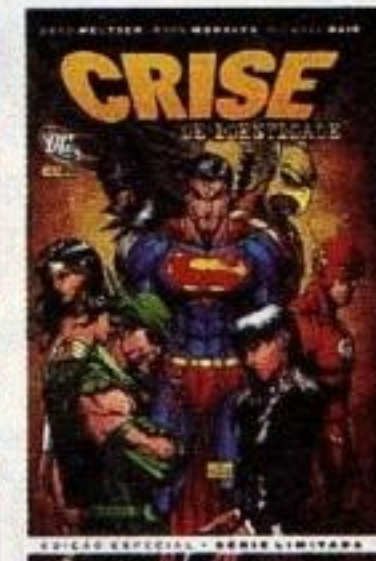
Tudo piora quando Batman chega ao satélite e presencia a tortura. O Homem-Morcego ataca seus companheiros, mas é derrotado e também tem suas memórias apagadas. Sabendo que seus atos acabariam com a comunidade heroica, os integrantes da Liga mantiveram o segredo até que a morte de Sue trouxe o passado de volta para assombrá-los.

Aos poucos, a caçada ao Doutor Luz envolve outros mocinhos e vilões, enquanto mais pessoas ligadas a super-heróis são atacadas, ao mesmo tempo em que a autópsia de Sue Dibny revela a surpreendente identidade do assassino: Jean Loring, a ex-esposa de Eléktron, que armou tudo numa tentativa insana de reatar seu casamento.

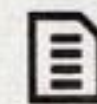
Outros eventos marcantes da série foram as mortes de Jack Drake, pai do terceiro Robin, e do Capitão Bumerangue, um tradicional vilão do Flash.

Crise de Identidade implodiu o Universo DC, repercutindo por anos nas histórias dos principais personagens e dando início a uma série de eventos que culminaram com as sagas *Crise Final* e *Ponto de Ignição*, que reformularam todos os títulos da editora e deram vida à linha *Novos 52*, que traçou um novo rumo para seus superseres.

2



DC COMICS



BRAD MELTZER



RAGS MORALES



2004



2007 . PANINI

TOP

10

Séries de TV

①



10

Homem-Aranha

De 1977 a 1979, a CBS mostrou as desventuras do universitário Peter Parker (Nicholas Hammond), que ganha poderes após ser mordido por uma aranha infectada por radiação. O baixo orçamento e as mudanças na origem não agradaram Stan Lee, o criador do herói, que sempre criticou a produção.

①



9

Capitão Marvel

Produzida pela Fimction, de 1974 a 1977, *Shazam!* (título original) narrava as psicodélicas aventuras do jovem Billy Batson (Michael Gray), que, ao dizer a palavra Shazam, virava o Capitão Marvel, interpretado por Jackson Bostwick e John Davey. Os capítulos sempre acabavam com lições de moral.

①



8

The Flash

Foi exibida de 1990 a 1991, pela CBS. O policial forense Barry Allen (John Wesley Shipp) sofre um estranho acidente, ganha supervelocidade e vira o herói de Central City. Mesmo curta, é sempre lembrada pela boa ambientação. Na nova série do Flash, que estreará este ano, Shipp será o pai de Barry.

①



7

Mulher-Maravilha

O destaque da série, exibida de 1975 a 1979, pela ABC e pela CBS, foi a ex-miss Estados Unidos, Lynda Carter, que encarnou a heroína. Escalada para ser a Mulher-Maravilha nos novos filmes da DC, a israelense Gal Gadot tem a difícil missão de convencer os fãs na pele da Princesa Amazona.

6

②



Heroes

A popular série da NBC (2006 a 2010) mostra um grupo de pessoas comuns que descobrem ter poderes especiais. Com diversas referências aos quadrinhos de super-heróis, *Heroes* apresentou uma excelente primeira temporada, mas não conseguiu manter o nível dos roteiros e foi cancelada.

3

②



Hulk

A cultuada série da CBS (1978 a 1982) imortalizou o ator Bill Bixby e o fisiculturista Lou Ferrigno como, respectivamente, David Banner e o Hulk, que sempre surgia quando o doutor ficava nervoso. Sem vilões e com pouco orçamento, o foco das histórias girava sempre em torno do drama de Banner.

5

①



As Novas Aventuras do Superman

Este seriado mostrava as histórias do Superman, com foco mais no relacionamento amoroso entre Clark Kent e Lois Lane do que em vilões. De 1993 a 1997, o público acompanhou a produção da ABC, que tinha a química entre Dean Cain (Clark/Superman) e Teri Hatcher (Lois) como ponto forte.

2

①



Smallville

Focada na adolescência de Clark Kent e na descoberta de seus poderes e de sua origem alienígena, a série da Warner estreou em 2001 e teve dez temporadas. Mesmo com as críticas pelas mudanças no personagem, fez toda uma geração enxergar o ator Tom Welling como o jovem Superman.

4

①



Arrow

Esta série da Warner, lançada em 2012, surpreendeu com uma versão sombria e violenta do Arqueiro Verde (Stephen Amell). O sucesso deu origem a um seriado do Flash, que se passa no mesmo universo de *Arrow* e que, provavelmente, vai mostrar os heróis trabalhando juntos em alguns casos.

1

③

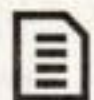


Batman

Nenhuma série de super-heróis é tão relevante quanto esta da ABC (1966 a 1968), que tinha humor nonsense, vilões memoráveis e grandes atuações dos canastrões Adam West (Batman) e Burt Ward (Robin). Hoje, a DC Comics até publica uma revista digital inspirada no seriado, chamada *Batman 66*.



DC COMICS



MARK WAID



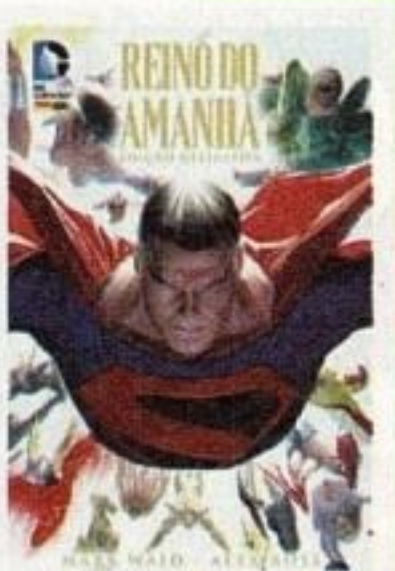
ALEX ROSS



1996



2013. PANINI



1

Reino do Amanhã

usariam a força para restaurar a ordem e consertar o que estava errado.

Enquanto isso, o Batman (usando um exoesqueleto, em função da idade) age nas sombras, comandando um exército de robôs em Gotham City.

Um presídio de segurança máxima é construído para abrigar quem discorda das normas impostas pelo Homem de Aço. Mas uma rebelião estoura. A Mulher-Maravilha prega que se use força letal, enquanto o Superman ainda prefere meios mais pacíficos.

Então, rola uma batalha impressionante, com destaque para a luta entre a Mulher-Maravilha e o Batman (ele e seus aliados tentaram deter a matança da amazona) e o combate entre o Superman e o Capitão Marvel, controlado mentalmente por Lex Luthor.

Frente a tanto poder, a ONU radicaliza: lança mísseis nucleares sobre os heróis. É quando o Capitão Marvel, após um diálogo emocionante com o Superman, se sacrifica e vai contra a bomba.

Poucos sobrevivem. O Superman ameaça destilar toda sua ira sobre os governantes, mas é contido pelas palavras do pastor McCay. Depois, declara ao mundo que, agora, os super-heróis iriam viver entre a humanidade e não governando acima dela.

Esta foi a melhor história de super-heróis dos anos 1990, escrita por Mark Waid e com a arte fascinante de Alex Ross. Em outro futuro possível do Universo DC, antes de morrer, o Sandman conta suas visões de um apocalipse que se avizinha ao pastor Norman McCay, que logo passa a ser acompanhado pelo misterioso Espectro.

As "lendas" estão longe há anos. As ruas estão cheias de filhos dos antigos heróis e novos super-heróis, que combatem criminosos sem o menor zelo pela vida alheia, o que resulta em muitas tragédias.

Por isso, a Mulher-Maravilha pede ao Superman, aposentado desde que Lois Lane foi morta pelo Coringa e os heróis modernos surgiram, que retorne. Ele rejeita, mas depois ressurgue de modo apoteótico.

E, com o agora grisalho Superman, voltam também Flash, Lanterna Verde, Poderosa, Gavião Negro e outros. Em frente ao prédio da ONU, o kryptoniano declara que eles retornaram para ensinar o significado da verdade e da justiça e que, se preciso,

Massacre de Mutantes

S

Sob as ordens do Senhor Sinistro, o grupo de mercenários Carrascos inicia uma chacina nos esgotos de Nova York, onde vivem os Morlocks, mutantes rejeitados pela sociedade por seus poderes ou aparência. Sem alternativas, os sobreviventes vão ao Instituto Xavier pedir ajuda.

Os X-Men partem para os túneis e lutam contra a equipe composta por Caçador de Escalpos, Maré Selvagem, Embaralhador, Arco Voltaico, Arpão, Vertigo, Arrasa-Quarteirão, Dentes de Sabre e Prisma.

Apesar da ajuda dos X-Men, X-Factor, Novos Mutantes, Quarteto Futuro e Thor, poucos Morlocks escaparam do massacre, e os Carrascos fugiram após "limpar" os túneis. A violência da saga talvez explique sua ausência nas adaptações cinematográficas.

Massacre de Mutantes teve grande impacto na vida de alguns mutantes: o Anjo só escapou da morte graças à ajuda de Thor, mas teve as asas amputadas devido aos ferimentos, e Colossus, Noturno e Kitty Pryde ficaram gravemente feridos por meses.

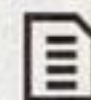
UM TRAIADOR ENTRE NÓS

Anos após os eventos da saga, os X-Men descobriram um fato estarrecedor, que abalou as estruturas do Instituto Xavier: antes de se juntar a Ciclope, Wolverine, Tempestade, Colossus, Noturno e companhia no combate ao mal, Gambit fez alguns trabalhos para o Senhor Sinistro. E um deles foi justamente guiar os Carrascos até os túneis onde viviam os Morlocks. Na verdade, Gambit não sabia qual era a missão dos mercenários e nem imaginava a chacina que estava por vir, mas sua explicação não impediu os X-Men de expulsá-lo do grupo. O mutante cajun demorou um bom tempo até reconquistar a confiança de seus antigos parceiros e o seu lugar na equipe.

2



MARVEL COMICS



CHRIS CLAREMONT
E LOUISE
SIMONSON



VÁRIOS



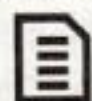
1986



2013. PANINI



MARVEL COMICS



JOSS WHEDON



JOHN CASSADAY



2004



2013. SALVAT



1

Surpreendentes X-Men

OUTROS INIMIGOS

Nesta fase, os mutantes ainda enfrentam Perigo, a inteligência artificial da Sala de Perigo (o campo holográfico de treinamento dos X-Men), que adquire independência e se volta contra os heróis. E com razão! Afinal, Charles Xavier sempre soube que ela era um ser consciente e decidiu aprisioná-la e utilizá-la para treinar seus alunos. Cassandra Nova, a irmã gêmea de Xavier, também marca presença e retorna na série para infernizar os heróis mutantes. A saga termina com a concretização da profecia de Ord, quando Colossus se revela, de fato, como o destruidor do Grima-mundo. No final, Kitty Pryde se sacrifica para proteger a Terra, em um final de cortar os corações mais sensíveis.

Antes de dirigir o filme dos Vingadores, Joss Whedon retomou, em *Surpreendentes X-Men*, elementos clássicos dos mutantes, mesmo seguindo a cronologia da equipe. Os principais X-Men viram responsáveis por uma escola de mutantes e são forçados a lidar com os efeitos de uma cura para o gene X, criada pela doutora Kavita Rao.

A cura divide opiniões. Enquanto mutantes como Wolverine se posicionam contra, outros, como o Fera, querem a chance de ter uma vida normal.

No fim, a cura era parte dos planos do alienígena Ord: segundo uma antiga profecia de seu povo, um mutante da Terra seria o responsável pela destruição de seu planeta, o Grima-mundo.

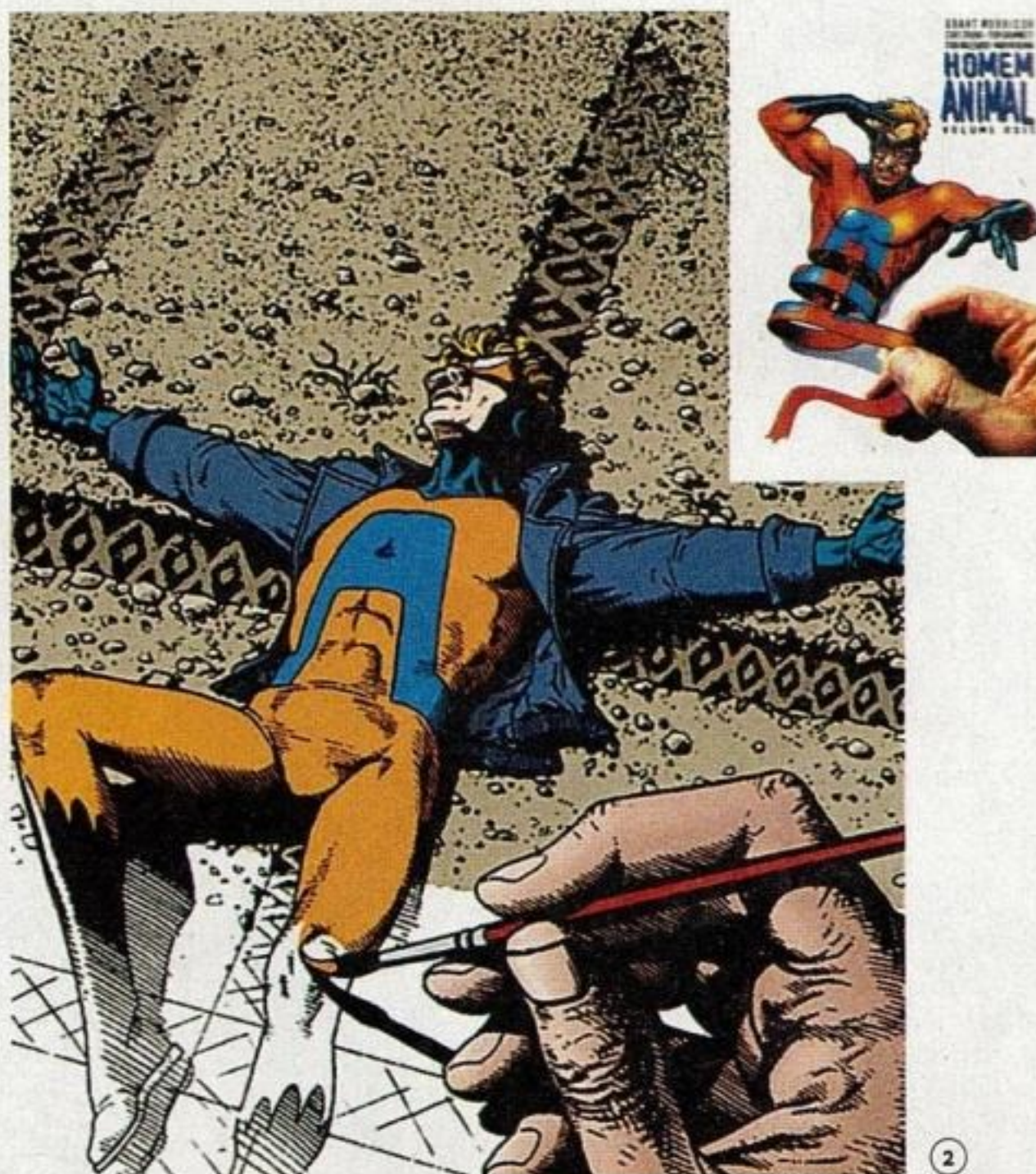
A série também marcou o retorno de dois personagens: Kitty Pryde, que volta como professora e age como o coração da equipe; e seu grande amor Colossus, que se sacrificou anos antes, mas foi resuscitado pela tecnologia avançada de Ord para servir de cobaia nos testes da cura mutante.

Homem-Animal

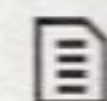
Após presenciar a explosão de uma nave alienígena, o dublê de cinema Buddy Baker ganhou o poder de imitar as características de qualquer animal próximo a ele. Ele assumiu a identidade de Homem-Animal por um período, antes de voltar a sua vida simples.

Pai de família e com dois filhos, decide voltar a ser super-herói e se tornar membro da Liga da Justiça. Assim começa a saga do herói, um homem comum que se vê envolvido em tramas cada vez mais insanas.

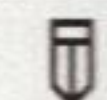
Ao longo de 26 edições, a história lida com temas como veganismo, sofrimento animal e metalinguagem. E termina com o herói descobrindo que é um personagem e encontrando o escritor da revista, para uma conversa sobre a relação entre realidade e ficção, numa das cenas mais marcantes dos quadrinhos de super-heróis.



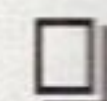
DC COMICS



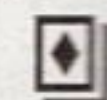
GRANT MORRISON



VÁRIOS



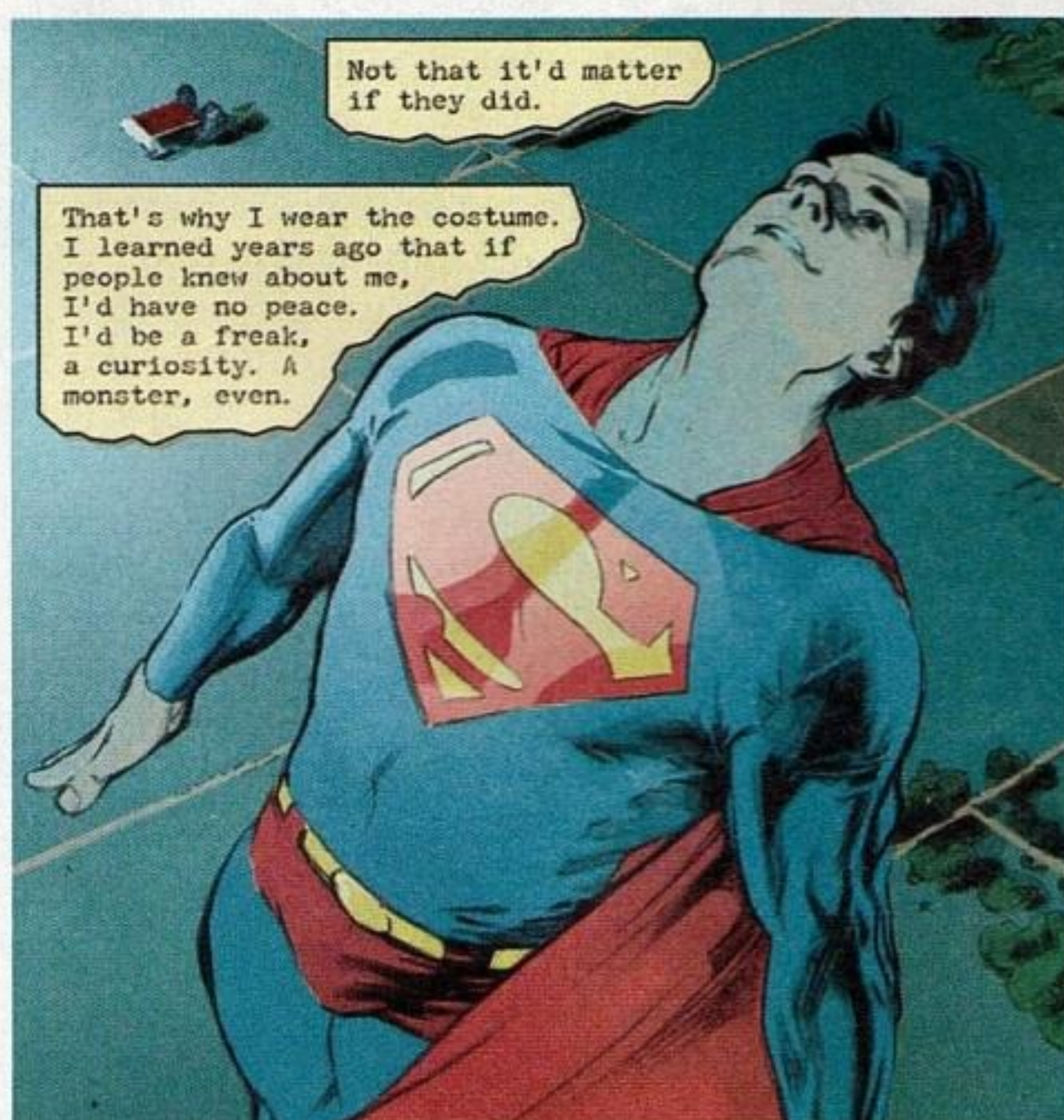
1988 - 1990



2003. BRAINSTORE

Identidade Secreta

②

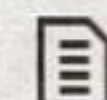


Nascido em uma cidadezinha do Kansas e batizado como o famoso personagem por uma brincadeira de seus pais, Clark Kent é um rapaz tímido que cresceu entediado com as piadas sobre seu nome e a semelhança física com o Homem de Aço. Até que, no final da adolescência, ele começa a manifestar os poderes do Superman.

Identidade Secreta é uma resposta inusitada à velha dúvida: e se o Superman existisse mesmo? Porque o mundo representado na história é o real – sem supervilões e outros heróis. E mostra um garoto bem-intencionado que descobre ter enormes poderes e decide usá-los para o bem. Esta bela história acompanha toda a vida de Clark, da adolescência à velhice, em meio a conflitos com o governo e o legado que deixou para o mundo.



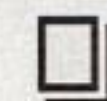
DC COMICS



KURT BUSIEK



STUART IMMONEN



2004

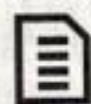


2006. PANINI





DC COMICS E
MARVEL COMICS



KURT BUSIEK



GEORGE PÉREZ



2003



2006. PANINI



LJA e Vingadores

Em 1983, os nerds piraram com o anúncio de uma aventura conjunta da Liga da Justiça e dos Vingadores, da DC e da Marvel, respectivamente. Antes, as editoras lançaram dois encontros do Superman com o Homem-Aranha, um do Batman com o Hulk e um dos Novos Titãs com os X-Men.

George Pérez chegou a desenhar 22 páginas, mas as editoras brigaram e o projeto foi cancelado. Na década de 1990, os *crossovers* voltaram a ocorrer aos montes entre DC e Marvel, quase todos com qualidade sofrível. Mas ainda faltava "aquele".

Até que, em 2003, enfim, *Liga da Justiça e Vingadores* foi lançada. E os fãs comemoram: era uma boa história. Kurt Busiek, que conhece muito das cronologias das duas equipes, escreveu e os desenhos ficaram com o mesmo Pérez, um especialista em quadrinhos com dezenas de heróis.

Krona, que foi o grande causador da *Crise nas Infinitas Terras*, ameaça destruir universo após universo para conseguir seu objetivo: descobrir o segredo

da criação. Com isso, as realidades da Liga da Justiça e dos Vingadores começam a se interseccionar.

Como em toda aventura do gênero, a Liga e os Vingadores trocam algumas bordoadas, são manipulados por vilões num tipo de torneio e depois se unem contra o inimigo comum: Krona. Mesmo com esse indispensável clichê (que os fãs adoraram), Busiek desenvolveu uma trama divertida.

Por lidar com uma viagem temporal, a obra varre praticamente toda a história das duas equipes, mostrando fatos importantes vividos pelos personagens. Até as várias mudanças de visuais dos heróis foram bem trabalhadas. E todos os superseres que passaram pelos grupos tiveram uma participação, mesmo que mínima.

Na verdade, a aventura é uma grande homenagem a autores e personagens. Desde os títulos dos episódios até detalhes como nomes de estabelecimentos que aparecem num pequeno quadrinho, tudo remete a alguém ligado aos quadrinhos de super-heróis.

Por tantas referências, a obra evidentemente agrada mais aos leitores iniciados. Mesmo assim, *Liga da Justiça e Vingadores* é obrigatório na estante de qualquer fã de super-heróis.

Rogério Castelo

03/08/2016



Eles são fortes, voam, têm armas inventíveis, soltam raios, ficam invisíveis, encolhem, esticam, correm em velocidades absurdas, se comunicam por telepatia ou são, simplesmente, geniais. Mas o maior poder dos super-heróis é conquistar os fãs. Por isso, neste especial, escolhemos as 100 melhores histórias do gênero. E não nos limitamos aos quadrinhos: tem desenhos animados, cinema, séries de tevê e games. Uma edição, literalmente, “super”.

ED 156-A

R\$ 11,00

ISBN 978-853641795-0



9 788536 417950